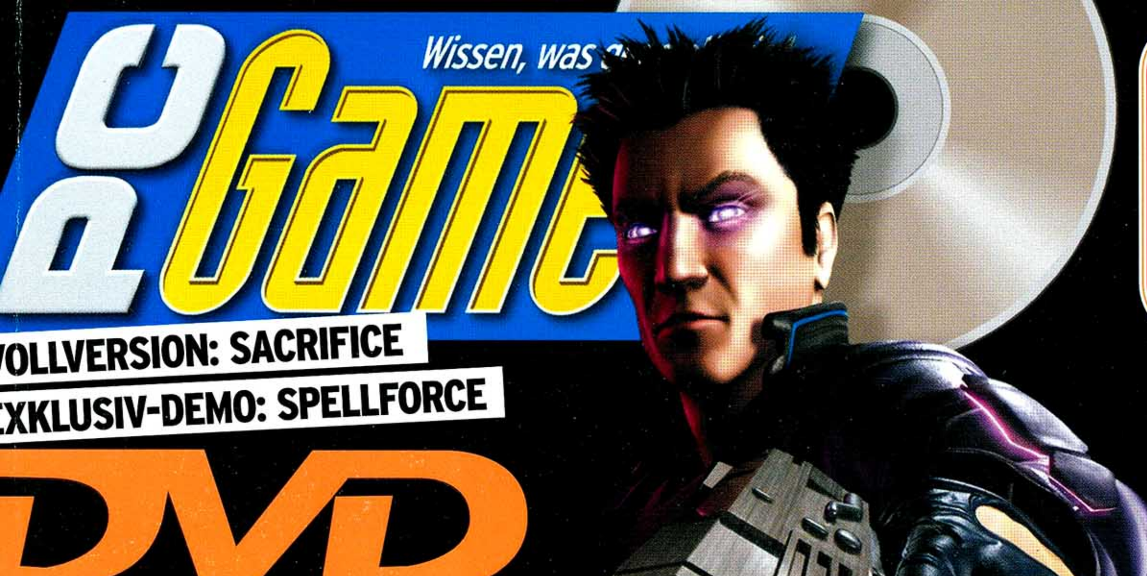


UNZENSIERTE AUSGABE

Darf in Deutschland nicht frei vertrieben werden!

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Portugal, Frankreich, Griechenland € 6,75 Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

02/04
€ 4,99

VOLLVERSION: SACRIFICE
EXKLUSIV-DEMO: SPELLFORCE

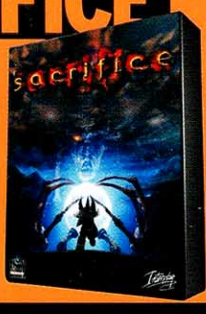


UNZENSIERT! ÜBER 9 GBYTE!

JAHRES-RÜCKBLICK 2003
DIE GRÖSSTEN FLOPS, DIE BESTEN SPIELE

VOLLVERSION SACRIFICE

FANTASTISCHE 3D-ECHTZEIT-STRATEGIE



83% PCG 1/01

DEUS EX 2

DURCHGESPIELT

8 Seiten Klartext: Technik, Gameplay & deutsche Version! + Video auf DVD!

KNIGHTS OF HONOR

Angespielt: Stronghold-Thronfolger der Anno-Macher

EXKLUSIV-DEMO SPELL FORCE

ÜBER 330 MEGABYTE
3 STUNDEN SPIELZEIT
GROSSES TUTORIAL

VORSCHAU

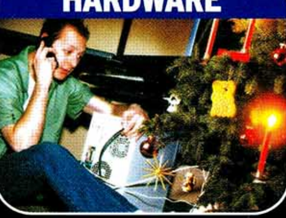
BATTLEFIELD VIETNAM
DER ONLINE-SHOOTER-HIT 2004?
SPLINTER CELL 2
SAM FISHERS NEUE GEHEIM-MISSION
SÖLDNER: SECRET WARS
ANGRIFF AUF COUNTER-STRIKE & CO.

TEST



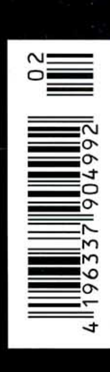
LORDS OF EVERQUEST
GEHT'S WARCRAFT 3 AN DEN KRAGEN?
BEYOND GOOD & EVIL
ÜBERRASCHUNGS-HIT VOLLER ACTION
CASTLE STRIKE
BURGENBAU UND RITTERKAMPF

HARDWARE



HARDWARE-HILFE
PRAXIS-TIPPS NACH DEM FEST
NEUE INTEL-CPUs
P4 EXTREME EDITION IM TEST
BESTER SPIELE-PC?
TEST ALIENWARE AURORA EXTR.

KOMPLETTER DVD-INHALT AUF SEITE 3




Nach MAFIA, dem Spiel des Jahres 2002,
präsentiert Illusion Softworks:
HIDDEN & DANGEROUS
HIDDEN & DANGEROUS 2
Die lang erwartete Fortsetzung des preisgekrönten Taktik-Shooters "Hidden & Dangerous" ist jetzt im Handel. Elitesoldaten des Special Air Service kämpfen an verschiedenen Fronten des Zweiten Weltkriegs in Afrika, Asien und Europa. Nur wer taktisch klug vorgeht, wird sein Spezialisten-Team heil nach Hause bringen.

Vollversion: Sacrifice

Echtzeit-Strategie-Kampf zwischen Natur-Göttern und Zauberern.



- Strategie mit Action- und Rollenspiel-Elementen
- Lange Spieldauer: 49 Einzelspieler-Missionen
- Sehr umfangreich: 32 Mehrspieler-Karten
- Über 100 Zaubersprüche und 70 Truppen-Typen
- Bombastische Grafik mit vielen Spezial-Effekten
- Geringe Hardware-Anforderungen:
  Pentium III, 300 MHz
  64 MByte RAM
  Direct3D



83% (PC GAMES 01//01)

© Shiny Entertainment, Inc.

Über 90 Minuten Videos auf DVD!
Über 25 Minuten Videos auf CD!

VIDEOS



Exklusiv-Report:
Deus Ex: Invisible War



Exklusiv-Report:
Söldner: Secret Wars

Weitere exklusive Vor-Ort-Videos auf DVD: Everquest 2, Joint Operations, Port Royale und ein Besuch beim Spiele-Entwickler Related Designs.

EXKLUSIV-DEMO Spellforce



- Über 330 Megabyte
- Über 3 Stunden Spielzeit
- Mit großem Tutorial
- Einzel- und Mehrspieler
- Komplett in Deutsch



DEMOS

17 Demos auf DVD!
7 Demos auf CD!

Top-Demo:
Breed (neu)

Top-Demo:
Beyond Good & Evil

Ab-18-Top-Demo:
Unreal 2 Multiplayer

Ab-18-Top-Demo:
Max Payne 2

Dual-DVD: Against Rome, Airline 69, Beyond Good & Evil, Breed, Combat Mission 3: Afrika Korps, Dungeon Siege: Legends of Aranna, Fußballmanager 2004, Gunmetal, Lords of Everquest, Railroad Tycoon 3, Spellforce, Temple of Elemental Evil, URU: Ages Beyond Myst, World Championship Snooker 2003

Nur Ab-16-DVD: Chicken Shoot Xmas Edition 2003, Etherlords 2 Multiplayer, Game Tycoon

Nur Ab-18-DVD: Firestarter, Max Payne 2, NOLF: Contract Jack, Unreal 2 Multiplayer

Mehr Infos lesen Sie auf Seite 185

CDs: Airline 69, Beyond Good & Evil, Breed, Combat Mission 3: Afrika Korps, Game Tycoon, Spellforce, World Championship Snooker 2003.

AKTUELLE PATCHES

24 Patches auf DVD!
7 Patches auf CD!

Deutschland sucht den Superstar Patch #1 (d) ■ Pro Evolution Soccer 3 v1.10.2 (e) ■ Railroad Tycoon 3 v1.02 (e) ■ Spellforce v1.03 (d).

Zusätzlich auf DVD: Age of Wonders: Shadow Magic 1.2 (int) ■ Battlefield 1942 Battlecraft Editor 2.0 ■ Call of Duty (Ati Drivers) ■ Championship Man. 0304 v4.1.2 (int) ■ Chaos Legion Patch #1 (int) ■ Chicago 1930 v1.1 (d) (Ab-16-DVD) ■ Civilization 3: Conquest v1.02 (int) ■ Commandos 3 v1.42 (e) ■ Die Siedler 4 v2.50.1516 (int) ■ Dungeon Siege v.1.11.1462 (d) ■ FM 2004 v1.10 (d) ■ Industriegigant 2 Gold Add-on v2.2 (d) ■ NOLF 2: A Spy in H.A.R.M.s Way 1.3 ■ Rise of Nations 1.03.08 (int) ■ (Ab-16-DVD) ■ Robin Hood: Defender of the Crown v1.02 ■ Space Colony v1.1 (e) ■ Vietcong v1.41 von v1.3x (int)

SEPCIALS UND TOOLS

Dual-DVD: Adobe Reader 6.0 ■ AIDA32 - Enterprise System Information 3.85 ■ Ati RefreshFix 0.9.9.7, CPU-Z 1.20 ■ DirectX 9.0b ■ moreBENCH LX - Version 4.04 ■ PDF DVD Inlay ■ Pegasus Mail 4.12a (d), Pop-up Stopper Basic ■ Rivatuner 2.0 RC14 ■ rTool 0.9.9.8 RC0 ■ Wallpapers, WinDVD (Trial) ■ Winzip

HARDWARE-TREIBER

Dual-DVD: Asus TNT2 - Geforce FX 52.16 ■ Ati Catalyst 3.9 (7.95) ■ MSI TNT2 - Geforce FX 52.16D ■ Nforce 2_3 System Utility 1.00 ■ Nforce-Treiber 3.13 Win2k_XP ■ Nvidia 3D-Stereo-Treiber 45.23 ■ Nvidia Detonator (TNT2 - GFX) 45.23 ■ Nvidia Detonator (TNT2 - GFX) 52.16 ■ PowerVR Kyro1_2-Treiber 2.01.21.0007 ■ Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21 ■ CDs: Ati Catalyst 3.9 (7.95) ■ Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 52.16



EDITORIAL
PETRA FRÖHLICH CHRISTIAN MÜLLER

Ausnahme-Zustand

Freitag | 28. November 2003
Treiber-Inkompatibiliäten, kaum entzifferbare Seriennummern, ein bockiger Kopierschutz: Der **Spellforce**-Verkaufsstart könnte reibungsloser vonstatten gehen, doch der aktuelle Patch (auf Heft-CD/DVD) verschafft Linderung. Doch wie läuft das grafisch opulente Fantasy-Spektakel auf Ihrem PC? Probieren Sie's aus: PC Games bietet Ihnen mit der 330 MByte schweren Demo als einziges deutsches Magazin die Gelegenheit, sich ein eigenes Urteil zu bilden – komplett in Deutsch, Solo- und Mehrspieler, inklusive Tutorial und einer ausgekoppelten Mission. Für Besitzer des Spiels gibt's zudem ab Seite 157 Insider-Tipps.

Montag | 01. Dezember 2003
Sicher erinnern Sie sich noch: Die beinahe unerträgliche Wartezeit auf **Black & White** begleitete PC Games mit über 40 (!) Folgen des legendären **Black & White**-Tagebuchs. Nachdem wir Peter Molyneux das Versprechen abgenommen haben, dass es diesmal ein paar Dutzend weniger Episoden werden, startet Anfang Dezember Teil 1 der neuen Staffel, diesmal aufgezeichnet von Lionheads Story-Schreiber John McLean-Foreman. Die faszinierenden Einblicke hinter die Kulissen lesen Sie Monat für Monat deutschlandexklusiv auf www.pcgames.de – nichts wie hingesurft!

Mittwoch | 03. Dezember 2003
Die gute Nachricht: Ab heute ist **Deus Ex 2** erhältlich. Die schlechte Nachricht: nur in den USA. Im alten Europa – selbst in Frankreich und England – ist noch Geduld bis Ende Februar vonnöten. Doch PC Games hat den Nachfolger des „Spiel des Jahres 2000" bereits jetzt mehrfach durchgespielt und erklärt Ihnen ab Seite 50, was Sie in der mit enormem Aufwand eingedeutschten Version erwartet. Da die US-Version nur bei Fachhändlern als teurer Import erhältlich ist und Entwickler Ion Storm zudem noch entscheidende Änderungen an Grafik, Steuerung und KI vornimmt, werden wir natürlich erst jene Version bewerten, die auch tatsächlich überall im Laden und per Versand zu haben ist – ganz so, wie Sie es von einer seriösen Fachzeitschrift erwarten. Die fehlerbehaftete und nur mit chirurgischen Ini-Datei-Eingriffen vernünftig spielbare Demo-Fassung will Eidos nicht für Heft-DVDs freigeben und verspricht indes eine auf Hochglanz polierte Probierfassung, die dem Niveau der deutschen Verkaufsversion schon recht nahe kommen soll.

Freitag | 12. Dezember 2003
Wochenenden? Passé. Vor Mitternacht aus der Redaktion? Nächstes Jahr wieder. Ironie des Schicksals: Die arbeitnehmerfreundlichen Feiertage bringen es mit sich, dass die Ausgabe 02/04 zwar bereits vor Weihnachten komplett geschrieben, layoutet, gedruckt und ausgeliefert werden muss, um frühestens Ende Dezember in den Zeitschriftenhändler-Regalen auszuliegen. Da bieten wir das brandaktuelle Heft doch lieber noch vor den Festtagen an und verschaffen unseren Lesern so den entscheidenden Informationsvorsprung.

Einen guten Start ins Spiele-Jahr 2004, viel Spaß beim Ausprobieren der spektakulären Vollversion Sacrifice und jede Menge Lesespaß mit der diesmal besonders aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

DIRK GOODING ...



... hat sich fest vorgenommen, die Kicker-Schande gegen Will „Sims 2" Wright im Auswärtsspiel in Mainz bei Related Designs wettzumachen – und fährt mit einer schmachvollen 0:10-Niederlage nach Hause.

HEINRICH LENHARDT ...



... goes to Germany: Für das alljährliche COMPUTEC-VIP-Event reist der US-Korrespondent in die Heimat, um mit deutschen Publishern neue, spannende Besuchstermine bei den besten US-Studios auszubaldowern.

PETRA MAUERÖDER ...



... heißt ab sofort Petra Fröhlich. Dem gehauchten „Ja" (kein Wunder angesichts der arktischen November-Temperaturen) auf dem Nürnberger Standesamt folgt ein redaktioneller Reis-und-Rosenblüten-Regen.

Inhalt 2/2004

Aktuelles



Made in Germany: Related Designs

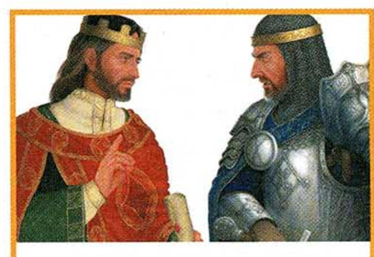
Erst **America**, dann **No Man's Land** und **Castle Strike** – als Nächstes kommt ein kampflastiges Strategiespiel auf Basis der **Anno**-Lizenz. PC Games besuchte die Mainzer Strategie-Experten von Related Designs.

2003 war mit Hits wie **C&C Generäle**, **Splinter Cell** oder **Spellforce** ein Spielejahr der Extraklasse. Blicken Sie mit PC Games zurück.

Mit **America** landete Related Designs einen Überraschungs-Hit. Nach **No Man's Land** und **Castle Strike** arbeiten sie jetzt an **Anno War**. Grund genug, den Mainzern einen Besuch abzustatten.

Vorschau

Test



Knights of Honor

Kann eine Mischung aus **Civilization**, **Lords of the Realm** und **Heroes of Might & Magic** in Echtzeit funktionieren? Ein Besuch von Sunflowers hat die Frage nun endlich beantwortet.

AKTUELLES

S. 30

Jahresrückblick 2003

Das Jahr der Innovation: Mit **Spellforce**, **Knights of the Old Republic**, **Splinter Cell**, **C&C Generäle**, **DTM Race Driver**, **Freelancer**, **Tron 2.0** und **Call of Duty** kratzten besonders viele „neue" Spiele an der 90er-Marke. PC Games lässt Highlights, Fehlschläge und Besonderheiten des Spielejahres Revue passieren.



VORSCHAU



Alles rund um Alex D. Wir haben die amerikanische Version unter die Lupe genommen, mit Warren Spector gesprochen und den heiß ersehnten Nachfolger mit dem legendären Vorgänger verglichen.

S. 50

Deus Ex: Invisible War

TEST

Rayman-Erfinder Michel Ancel hat wieder zugeschlagen und ein ebenso innovatives wie abgedrehtes Action-Adventure geschaffen. Ob das Spiel trotz Knuddeloptik und Speicherpunktsystem auch realismus-verwöhnte PC-Spieler begeistern kann, erfahren Sie in unserem ausführlichen Test.

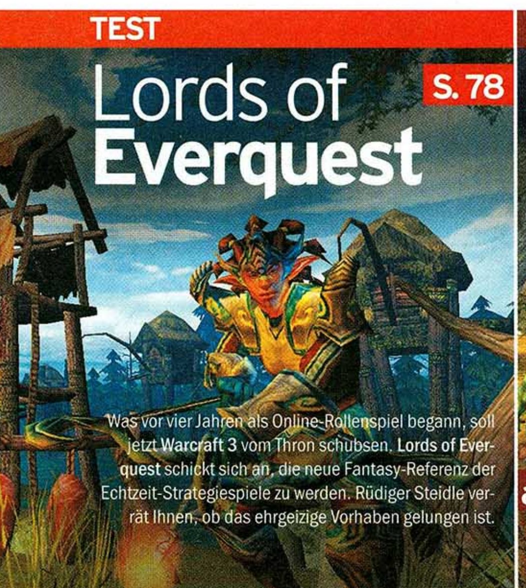
S. 92

Beyond Good & Evil



Pentium 4 Extreme Edition
Intels Antwort auf AMDs Athlon 64 FX ist der Pentium 4 Extreme Edition. Wir haben die neue CPU im Test – eine extreme Alternative?

TEST



Lords of Everquest

S. 78

Was vor vier Jahren als Online-Rollenspiel begann, soll jetzt Warcraft 3 vom Thron schubsen. **Lords of Everquest** schickt sich an, die neue Fantasy-Referenz der Echtzeit-Strategiespiele zu werden. Rüdiger Steidle verrät Ihnen, ob das ehrgeizige Vorhaben gelungen ist.

TIPPS & TRICKS

Siegreich durch die Feiertage: Der Tipps&Tricks-Teil dieser Ausgabe verrät Ihnen, wie Sie so erfolgreich werden wie Felix Magath. Außerdem der zweite Teil unseres großen **Spellforce**-Reiseführers: Wie Sie sich im Fantasyreich Nortander nicht verlaufen.

Fußballmanager 2004 & Spellforce

ab S. 153

HARDWARE

Wer seinen Spiele-PC zu Weihnachten mit neuer Hardware ausgestattet hat, kann schnell eine böse Überraschung erleben. Wir haben die häufigsten Rechner-Probleme samt Lösung für Sie zusammengefasst.

S. 170

PC-Probleme?

Für jedes Game eine saubere Lösung zum sauberen Preis: Dell.

50 EURO RABATT

Bei Bestellung eines Dell™ Systems; gültig, solange Vorrat reicht, für maximal 5 Systeme pro Bestellung.



NEU bei Dell!

Pocket-PC von Dell

Axim™ X3 Pocket PC – die perfekte Ergänzung zu Ihrem Notebook!

- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 64 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Windows® Mobile 2003 Software

Jetzt ab 231 €

Axim™ X5 Pocket PC und TomTom Navigator 2.0 GPS-Navigation

Komplettsystem ab 499 €

Inkl. MwSt., zzgl. 13 € Versand

Neue Drucker mit Rabatt!

Sie erhalten 15% Rabatt auf ausgewählte Dell Drucker. Solange der Vorrat reicht!
www.dell.de/peripherals



Dell™ Dimension™ 4600 „Medium"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz, 533 MHz
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)]
- 256 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 333 MHz
- 40 GB** Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- Intel® Extreme Grafik 2 mit bis zu 64 MB
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- Combo Laufwerk mit 16x DVD & 48/24/48x CD-RW
- Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- Dell Tastatur, Dell Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

statt ~~599 €~~ jetzt nur **549 €**

Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

Dell™ M992 19" Monitor nur 255 €

- mit 120 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.: + 93 €[3)]
- mit IEEE 1394 FireWire PCI Karte: + 35 €[3)]
- mit Nvidia Geforce™ FX 5200 Grafik: + 81 €[3)]

- Aufpreis für 2.80 GHz nur 58 €[3)]
- Aufpreis für 3.0 GHz mit HT Technologie nur 209 €[3)]

Finanzierung schon ab 17,57 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-D1301



Dell™ Dimension™ 4600 „X-Large"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie, 3.0 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)]
- 512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 120 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik, DVI, TV Out
- Creative Audigy 2 Soundkarte, 1394 Anschluss
- DVD+RW-Brenner (4/2,4x) & 16x DVD, Software
- Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- Multimedia-Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- Dell™ 5650-5.1 Soundsystem max. 95 Watt

statt ~~1.199 €~~ jetzt nur **1.149 €**

Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

Dell™ P1139 21" Monitor nur 695 €

- mit Dell™ Wireless LAN Router & USB Adapter: + 162 €[3)]
- mit Dell™ Gigabit Ethernet PCI Karte: + 35 €[3)]
- mit Windows® XP Professional und Office Basic 2003 (OEM)[2)]: + 209 €[3)]

Finanzierung schon ab 36,76 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-D1601



Dell™ Dimension™ 8300 „Extreme"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT Technologie, 3.0 GHz
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[1)2)]
- 1024 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz
- 2x 120 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1)
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB ATi Radeon™ XT, 8x AGP Grafik, DVI, TV Out
- 5.1 Dolby Digital Soundlösung
- DVD+RW-Brenner (4/2,4x) und 16x DVD, Software
- Works 7.0 (OEM)[2)], Antivirensoftware
- Multimedia-Tastatur, optische Maus, 8x USB 2.0
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
- Dell™ 5650-5.1 Soundsystem max. 95 Watt

statt ~~1.649 €~~ jetzt nur **1.599 €**

Systempreis ohne Monitor, inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.

Upgrades

Dell™ 2001FP HAS 21" TFT Display nur 1.043 €

- mit 2x 250 GB** Serial-ATA (RAID 0/1): + 406 €[3)]
- mit Dell™ Gigabit Ethernet PCI Karte: + 35 €[3)]
- mit Creative Audigy 2 Soundkarte inkl. FireWire: + 70 €[3)]

- Aufpreis für 3.20 GHz mit HT Technologie nur 232 €[3)]

Finanzierung schon ab 51,16 € mtl.[4)]

E-Value: 1020-D2201



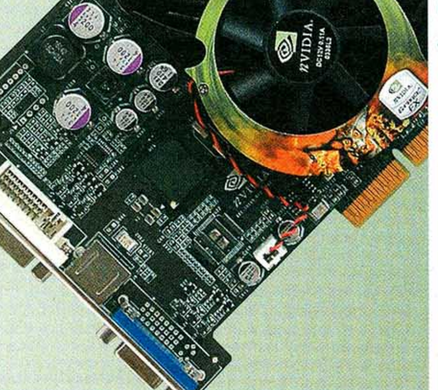
Alle Preise sind nicht rabattierfähig nach Rahmenverträgen und gültig bis 28.01.2004. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Angebot kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitorabbildungen sind modellähnlich. Dell™, das Dell™ Logo, Axim™, Dimension™, Inspiron™, TrueMobile™ und UltraSharp™ sind Warenzeichen der Dell Corporation. Microsoft® ist eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation. Microsoft OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Die Logos Intel®, Intel Inside®, das Intel Inside® Logo, Centrino™, das Intel Centrino™ Logo, Pentium® und Celeron® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der Intel Corporation oder ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. **Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. **1)**Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell Computern installiert werden. **2)**Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). **3)**Upgradepreise sind nur gültig beim Kauf eines Dell Systems. **4)**Ein Angebot der CC-Bank AG, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Laufzeit 6 Monate. Bei 0%-Finanzierung fallen keine Zinsen und Gebühren an. Bei allen anderen Laufzeiten zwischen 12 und 48 Monaten beträgt der effektive Jahreszins immer 9,9%.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Gewinnen und mitmachen

Spiele-Hardware vom Feinsten!

Aopen



2x Aopen Aeolus FX 5700 Ultra

Wert: je 250 Euro

Mit der Aeolus FX 5700 Ultra sind Sie für Spiele wie **Half-Life 2**, **Doom 3** und **Far Cry** technisch auf jeden Fall gerüstet. Die DirectX-9-Platine unterstützt AGP8X und verwendet 128 MByte DDR-II-Speicher.



1x Aopen XC-Cube EZ65

Wert: 320 Euro



Der perfekte Begleiter für die nächste LAN-Party! Dieses Mini-Gehäuse wird samt i865G-Mainboard ausgeliefert und eignet sich für alle aktuellen Pentium-4-Prozessoren (Sockel 478) sowie DDR400-Speicher.

3x Aopen EHW5224U

Wert: je 100 Euro

Mit dem externen Brenner EHW5224U sichern Sie Daten bequem von jedem PC aus. Der externe Brenner unterstützt USB 2.0 und speichert Daten-CDs mit bis zu 52x-Geschwindigkeit (7,8 MByte/Sekunde).



Shuttle

1x Shuttle Tomb-Raider-XPC

Wert: 339 Euro




Ein echter Hingucker ist die limitierte XPC-Edition mit Sonderlackierung im **Tomb Raider**-Design. Sie unterstützt die neuesten Athlon-XP-Prozessoren mit 400 MHz Frontside-Bus, Zweikanal-DDR400-Speicher-Interface, Heatpipe-Kühlung, Sechskanal-Sound und vieles mehr. Das Actionspiel **Tomb Raider – The Angel of Darkness** wird gleich mitgeliefert.

3x Shuttle Neon-XPC

Wert: je 249 Euro

Die Sonderauflage des XPCs SB51G für Pentium-4-Prozessoren kommt mit einem Gehäuse in knalligen Neonfarben daher. Neben einer passenden Tragetasche werden zwei Frontblenden mitgeliefert – je nach Geschmack erscheint die Vorderseite mit der Farbe des Gehäusedeckels oder elektrisch beleuchtet. Ein spezielles Gimmick für ein farbenfrohes Ambiente.



Hercules

1x Hercules VideoAction

Wert: 239 Euro

Mit dieser PCI-Steckkarte schneiden Sie analoge und digitale Videos direkt am PC.



2x Hercules Muse USB

Wert: 80 Euro

Die handliche USB-Soundkarte bietet Surround-Sound im Taschenformat - mit Lautstärkeregler.



2x Hercules DV Action Pro

Wert: 150 Euro

Digitales Videoschnittsystem mit Shuttle-Pro-Controller. Damit bearbeiten Sie im Handumdrehen Ihre eigenen Videos.



2x Hercules XPS 5.100

Wert: 140 Euro

Das XPS 5.100 kombiniert glasklaren 5.1-Sound mit Hightech-Design und 90 Watt Effektivleistung.



1x Hercules Smart TV Satellite

Wert: 149 Euro

Mit dieser Zusatz-Karte erhalten Sie Zugang zur Welt des digitalen Satellitenfernsehens.



Wenn Sie an den PC-Games-Gewinnspielen nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTEC MEDIA AG, **KENNWORT**, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS* mit dem Inhalt „**PCG1**" an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Alienware und der Computec Media AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An den Umfragen und Gewinnspielen auf dieser Doppelseite können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle.



UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 2. Februar 2004)

PC-Games-Charts (Seite 26)



Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCGC LIEBLINGSSPIEL“** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

PC Games Most Wanted (Seite 22)



Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Inhalt **„PCGM SPIELENAME“** an die Telefonnummer: 811 14 (€ 0,49/SMS*) bzw. Österreich: 0900-101010 (€ 0,60/SMS) oder Schweiz: 724 44 (sfr 0,70/SMS). Oder rufen Sie uns einfach an: 0190-658 651 (€ 0,41/Min.) bzw. 0901-210 212 (sfr 0,50/Min.) für die Schweiz.

* Alle Netze! VF, D2 Vodafone-Anteil € 0,12

PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

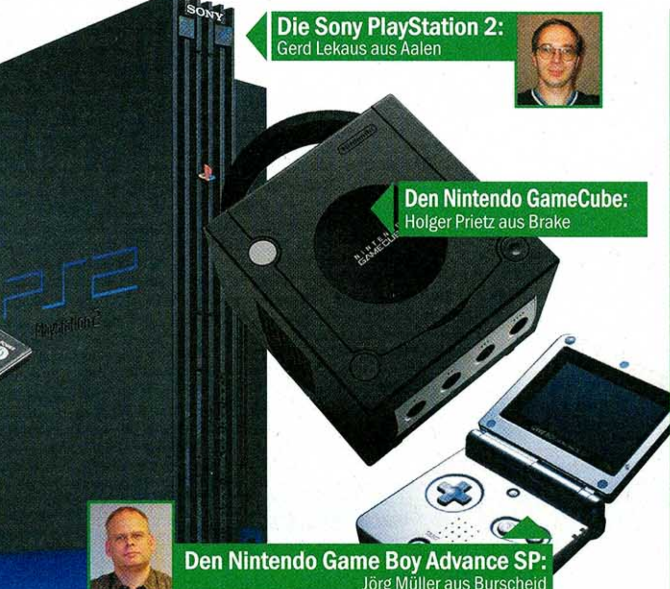
Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Aber natürlich haben auch alle anderen Leser die Möglichkeit per SMS, Postkarte oder Telefon teilzunehmen (Kontaktinfos siehe unten)*. Wir verlosen monatlich eine Digital-Kamera, eine PlayStation 2, einen Nintendo GameCube und einen Game Boy Advance SP.

* Gewinner werden monatlich aus allen Einsendungen und Abonnenten ermittelt.

Die glücklichen Gewinner stehen fest.
Im Monat November haben gewonnen:

Die Digital-Kamera: Jutta Brosowski aus Oberhausen

Digital-Kamera 962Z Power C@m Optical Zoom (mit Sony 3,1-Megapixel-CCD-Sensor und 4 Megapixel Kamera-Auflösung) + Photoviewer



Die Sony PlayStation 2: Gerd Lekaus aus Aalen

Den Nintendo GameCube: Holger Prietz aus Brake

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Jörg Müller aus Burscheid

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS* mit dem Inhalt **„PCG2“** an die Telefonnummer: 811 14 (Deutschland), 724 44 (Schweiz) oder 0900-101010 (Österreich). Alternativ können Sie uns auch anrufen: 0190-658 650 (€ 0,41/Min., Deutschland) oder 0901-210 211 (sfr 0,50/Min., Schweiz).

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Alienware und der Computec Media AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

* Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

1&1 reduziert DSL-Ko

Egal ob Sie heute analog oder mit ISDN ins Internet gehen oder den DSL-Zugang eines anderen Anbieters nutzen: 1&1 macht Ihnen sensationelle Start-Angebote!

Wer jetzt einsteigt, spart bis zu 264,– €*!



Günstige DSL-Tarife für jeden Anspruch:

Zeittarife:	20 Freistd./Monat	40 Freistd./Monat	100 Freistd./Monat
	6,90 €*	9,90 €*	14,90 €*
Volumentarife:	1.000 MB/Monat	2.000 MB/Monat	5.000 MB/Monat
	6,90 €*	9,90 €*	14,90 €*

Außerdem günstige Flatrates – Details dazu im Internet.

Nutzen Sie 1&1 DSL die ersten 3 Monate gratis! Das heißt bis zu 300 Stunden bzw. 15.000 MB surfen.*

Sie sparen so bis zu 44,– €*!

Wireless LAN Router
nur
€ 29,90*
WLAN-Router ohne T-DSL-Anmeldung ab 39,90 €*!
Sensationell günstig!



DSL-Modems ab 0,– €* oder WLAN-Router mit integriertem DSL-Modem für kabelloses Surfen für sensationelle 29,90 €*:

Sie sparen bis zu 220,– €*!



Wertvolle Extras inklusive,
für die Sie bei anderen Providern oft extra zahlen: z. B. Profi-Homepage, .de-Domain, Virenschutz, Kindersicherung u. v. m.!



* Bei einer Neuanmeldung zu 1&1 DSL und T-DSL von T-Com: 1&1 DSL z. B. 14,90 €/Monat inklusive 100 Stunden oder inklusive 5.000 MB im Monat – monatl. Entgelt entfällt bei einer Neuanmeldung zu einem 1&1 DSL Zeit- und Volumentarif für die ersten 3 Monate (gilt nur für Kunden, die in den letzten 3 Monaten keine 1&1 DSL Kunden waren) – für alle Zeit- oder Volumentarife gilt: jede weitere Minute bzw. jedes weitere MB 1,2 Ct, 6 Monate Mindestvertragslaufzeit.

Hardware für T-DSL Einsteiger: z. B. WLAN-Router 29,90 € statt 250,– € UVP (zzgl. 6,90 € Versandkosten).
Hardware für T-DSL Wechsler: Nur in Verbindung mit einer Neuanmeldung zu 1&1 DSL.

T-DSL Anschluss von T-Com, ab 12,99 €/Monat. Einmaliger Bereitstellungspreis bei T-DSL Neuanmeldung und Selbstmontage 99,95 € an die Deutsche Telekom AG, T-Com. T-DSL ist in vielen Anschlussbereichen verfügbar.

Preise inkl. MwSt.



0180/5 60-54 05 (0,12 €/Min.)

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen



MEINUNG
THOMAS WEISS



Wenn Redakteure reisen: eine Anekdote

Anfang Dezember lud Ubisoft mehrere Spielejournalisten ins südfranzösische Nest Annecy ein, wo der Multiplayer-Part zu Splinter Cell: Pandora Tomorrow entsteht. Ich war einer von ihnen. Weil der Flieger Verspätung hatte, kam unsere Gruppe erst kurz vor Mitternacht an. Am Hotel bibberten zwei Ubisoft-Angestellte in der Kälte – ich weiß nicht, wie lange sie da schon standen –, um uns in Empfang zu nehmen. Es wurde vorsichtig die Frage gestellt, ob wir denn noch Hunger hätten, immerhin sei die Stunde bereits fortgeschritten. Nach dem einstimmigen „Ja!" warfen sich die beiden einen Blick zu, der ausgesprochen bedeutet hätte: Wo sollen wir denn JETZT noch ein Restaurant auftreiben? Nach einem kurzen Fußmarsch saßen wir als Einzige in einer ansonsten verlassenen Gaststätte. Verschrumpelte Würstchen hingen an Fäden von der Decke, dazwischen baumelten alte Stiefel, die einen Geruch von Käse und Schweiß verströmten. Ich kam nicht dazu zu fragen, um welche Sitte es sich dabei handelt. Irgendwann torkelte schlaftrunken eine Bedienung aus der Küche, rieb sich die Augen und erklärte die Speisekarte: Das gebe es nicht, das sei gerade aus, das könne man nicht mehr zubereiten. Es wäre einfacher gewesen zu sagen, was es überhaupt noch gibt. Am Ende bestellte jeder einen Salat, nur ein paar Mutige entschieden sich für Käse, traditionell gekocht. Dazu wurde ein mobiler Eisenofen herangekarrt, auf den Tisch gehievt und angezündet. Es galt, im richtigen Rhythmus den Käse hineinzuschieben und danach aufs Brot zu träufeln. Das funktionierte zuerst ganz gut, später stellte jemand nüchtern fest: „Der Käse brennt." Hektisch wurden die einen Meter großen Flammen gelöscht. Zu diesem Zeitpunkt hoffte die Bedienung wahrscheinlich, dass niemand – vor allem nicht die Polizei – das Feuer durch die Fenster schimmern sah. Denn man hatte bereits die Türen verriegelt, der Sperrstunde wegen. Wir verließen das Restaurant später unauffällig durch den Hintereingang. Ich möchte mich an dieser Stelle bei Ubisoft bedanken: Danke für eure Geduld und für die Rücksichtnahme auf leere Mägen!

THOMAS WEISS



GROUND CONTROL 2

Effektlastige Endzeit

Es war still geworden um das Echtzeit-Strategiespiel **Ground Control 2**, das hierzulande voraussichtlich am 18. Juni 2004 erscheint. Entwickler Massive Entertainment (nicht zu verwechseln mit den **Aquanox**-Machern von Massive Development) veröffentlichte jedoch neue Screenshots aus dem taktisch orientierten Endzeit-Spektakel, das wie der Vorgänger auf jeglichen Basenbau verzichtet. Ergänzend zu dem vor wenigen Monaten erschienenen Video demonstrieren die Bilder die Leistungsfähigkeit der eigens entwickelten Engine. Neben einer enormen Sichtweite setzt Designchef Henrik Sebring vor allem auf die in Echtzeit berechneten Wettereffekte, die nicht nur schmuckes Beiwerk sind. Wer seine Taktik an Terrain- und Wetterbedingungen anpasst und beispielsweise Höhenunterschiede konsequent ausnutzt, hat bei **Ground Control 2** bessere Aussichten auf Erfolg.

KOMBAT

Krieg **simuliert**

Viele Echtzeit-Strategiespiele beschäftigen sich mit dem Zweiten Weltkrieg – auch **Kombat** , aber es will alles anders machen. Als Anführer einer der Konfliktparteien durchleben Sie eine dynamische Kampagne und entscheiden fortan mit Ihrem durch rollenspielähnliche Charakterwerte definierten Commander über den Ausgang des Krieges. Einen Erscheinungstermin für das Spiel gibt es noch nicht.





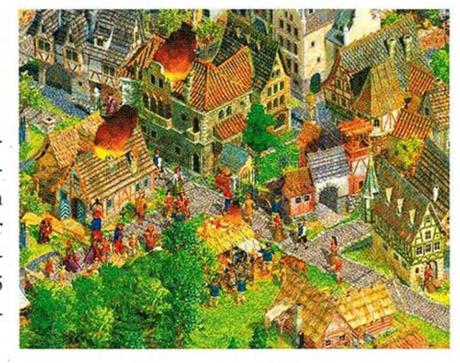
ABDUCTED

Hübsch wie Doom

Der Entwickler Contraband (**Myth 3**) arbeitet derzeit an einem Action-Adventure, das Sie einmal mehr zum Amnesie-Patienten macht. An Bord eines geheimnisvollen Alien-Raumschiffs sind Sie auf der Suche nach Ihrer Vergangenheit. Das Spiel, das hartnäckigen Gerüchten zufolge auf der **Doom 3**-Engine basiert, erzeugt wie der Shooter von id Software durch beeindruckende Licht-und-Schatten-Effekte eine düstere Atmosphäre. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

ANNO WAR

Anno für Kriegslustige



Nach der Fertigstellung von **Castle Strike** arbeitet Related Designs (**No Man's Land**) im Auftrag von Sunflowers an einem kampforientierten Spiel auf Basis der **Anno**-Lizenz. Für den Ableger mit dem Arbeitstitel „Anno War" soll das Entwicklungsteam von zehn auf mindestens 25 Mann aufgestockt werden. Pünktlich zum Weihnachtsfest 2005 soll das Projekt fertig gestellt sein.



THE I OF THE DRAGON

Es geht auch ohne Kühe

Zuxxezz Entertainment (**Knightshift**) wird voraussichtlich im Februar 2004 das Action-Rollenspiel **The I of the Dragon** von Primal Software (**Petka**) veröffentlichen. Sie spielen jedoch keinen Barbaren oder Zauberer, sondern übernehmen die Rolle eines mächtigen Drachen, dem Sie im Spielverlauf ganz rollenspieltypisch neue Zaubersprüche beibringen.

GANGLAND

Blutiger Valentinstag







Im Strategie-Action-Mix **Gangland** des dänischen Entwicklers Media Mobsters dürfen Sie so richtig böse sein. Als Jung-Mafioso bauen Sie zunächst ein kleines Wirtschaftsimperium auf, indem Sie arglose Einzelhändler unsanft zur Zusammenarbeit überreden. Ist die Kasse gefüllt, beweisen Sie örtlichen Gangs wie den Yakuza Ihr Paten-Potenzial und verschaffen sich so waffenstarrende Bodyguards. Mit diesen verüben Sie Anschläge auf konkurrierende Mafiabosse und gründen selbst eine Familie mit der Frau Ihrer Wahl. Neben der 16 Missionen umfassenden Einzelspielerkampagne sorgt vor allem der Mehrspielermodus für Zündstoff, in dem Sie politisch höchst unkorrekt die virtuellen Ehefrauen Ihrer besten Freunde ins Jenseits befördern. Erscheinen soll das Spiel am 14. Februar 2004 – pünktlich zum 75. Jubiläum des „Valentinstag-Massakers" von Al Capone. Ob das auch für Deutschland gilt, steht indes noch nicht fest, da sich bis zum Redaktionsschluss kein Publisher für das Spiel gefunden hat.

Deutsche Meisterschaften

An den Wochenenden des 9. und des 16. Januars zocken 176 Computerspieler um die Wette: Im Cubix Kino am Berliner Alexanderplatz finden die deutschen NGL-Meisterschaften der PC-Spiele (darunter Warcraft 3, Battlefield 1942) statt. Für die ersten Plätze winken Preise von bis zu 10.000 Euro.

Kostenlose Spiele-Wallpapers

Auf www.GameWallpapers.com finden Interessierte über 1.200 hochauflösende Hintergrundbilder und Artworks zu PC-Spielen. Normalsterbliche zahlen dafür jährlich zehn Euro, PC-Games-Leser loggen sich kostenlos ein (Name/Passwort: pcgames/thanks). Der Account ist 30 Tage aktiv!

Black Isle Studios geschlossen

Der finanziell gebeutelte Publisher Interplay hat sein Entwicklungsstudio Black Isle geschlossen. Damit ist auch die Weiterentwicklung des zu 50 % fertig gestellten Rollenspiels Fallout 3 beendet. Rund 15 Angestellte verloren ihren Job.

Civilization wird fortgeführt

Firaxis-Chef Jeff Briggs kündigte in einem Interview mit dem Onlinemagazin GameDaily.com einen weiteren Teil der Civilization-Reihe an. Der Vertrag zwischen Firaxis und Publisher Atari sieht auch Add-ons zum Strategiespiel vor. Laut Briggs soll jedoch das Pirates!-Remake den Anfang machen.

Space Invaders neu aufgelegt

Eines der populärsten Videospiele unserer Zeit, Space Invaders, wird vom japanischen Spielautomatenentwickler Taito Corp neu herausgebracht. Taitos Planung sieht vor, bis zu 10.000 Space-Invaders-Automaten zu verkaufen. Preis pro Gerät: knapp 2.800 US-Dollar.

Sega verklagt Fox

Neues aus den USA, dem Land der unendlichen Klagemöglichkeiten: Spielehersteller Sega verklagte Fox Entertainment. Grund: Der Foxtitel Simpsons Road Rage ähnele zu sehr dem eigenen Rennspiel Crazy Taxi. Sega fordert Entschädigung für entgangene Crazy-Taxi-Verkäufe sowie einen Vertriebsstopp von Simpsons Road Rage.

Was macht eigentlich ... Carsten Strehse?



Mit Mad TV haben Carsten Strehse und seine Firma Silver Style 1993 einen fulminanten Start hingelegt. Bis Anfang 2003 wurde es etwas ruhiger um die Berliner – diverse kleinere Produktionen schafften nicht den erhofften Durchbruch. Anders das Taktik-Spiel Soldiers of Anarchy. Im PC Games-Interview verrät Carsten Strehse Näheres zum kommenden Rollenspiel The Fall und zum Entwicklungsstandort Deutschland.

PC Games: Ihr arbeitet zurzeit am Endzeit-Rollenspiel **The Fall**. Was hebt euren Titel von vergleichbaren Spielen wie **Fallout** ab?

Strehse: „Die Story von **The Fall** ist recht komplex und erwachsen und orientiert sich stärker an den Regeln des Drehbuchschreibens, als das für die Games-Industrie üblich ist. Liebe oder Sex spielen genauso eine Rolle wie Gewalt oder der Tod. Weiterhin simulieren wir stärker als andere Rollenspiele eine komplette Welt. Der Spieler hat das Gefühl, dass seine Umgebung bereits vor ihm existiert hat und auch noch da sein wird, wenn das Spiel vorbei ist. Er wird ‚eingebettet' in die Welt und die Geschehnisse."

PC Games: Soldiers of Anarchy galt als anpruchsvolles Strategical. Was macht ein komplexes, aber zugängliches Spiel aus?

Strehse: „Jedes Spiel muss auf seine Art gelernt werden. Methodik und Didaktik müssen also stimmen, um es zugänglich zu machen. Es muss die Aufgabe des Designers sein, den Spieler die Komplexität nicht direkt und permanent spüren zu lassen. Auf der anderen Seite muss es über die gesamte Spieldauer immer wieder neue, motivierende Anreize geben und die Komplexität muss steigen. Nach einigen Spielstunden muss der Spieler bereits das Gefühl haben, dass er ja schon unheimlich viel erlebt hat, ohne dabei in irgendeiner Form vom Regelwerk oder der Steuerung belastet worden zu sein. Er darf gar nicht richtig mitbekommen, wie viel geistige Arbeit er leistet, weil es einfach im richtigen Rahmen und in spielerischer Form passiert."

PC Games: Wie stehst du zum Entwicklungsstandort Deutschland? Arbeitet ihr möglicherweise mit anderen Entwicklern aus der Region Berlin (SEK, Yager o. a.) zusammen?

Strehse: „Prinzipiell befindet sich Deutschland, zumindest was die letztendliche Qualität der Produkte angeht, im Aufwind. Bereits am Markt befindliche Spiele wie **Gothic 2** oder **Spellforce**, aber auch kommende wie **The Fall** oder **Paraworld** belegen das. Dies hängt sicherlich auch damit zusammen, dass es im vergangenen Jahr eine Bereinigung des Marktes durch eine Reihe von Insolvenzen gegeben hat. Leider hinken wir im Bereich der Konsolenentwicklungen stark hinterher und hier wird sich leider auf absehbare Zeit auch wenig ändern. Zusammenarbeit im eigentlichen Sinne gibt es unter Entwicklern nur selten. Aber natürlich kennt man sich, hat Freunde und tauscht sich aus."



JOINT OPERATIONS

Gemeinsame Sache

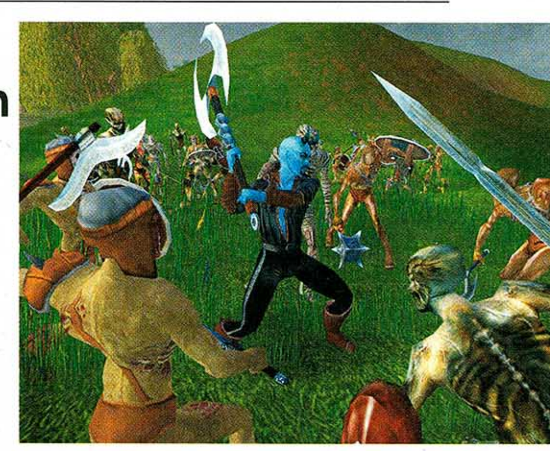
Ein neuer Konkurrent für **Battlefield 1942** entsteht derzeit bei Novalogic (**Comanche**). Dabei wird nicht in den Annalen der Geschichte gewühlt, mit aktuellem Kriegsgerät bekämpft eine internationale Einsatztruppe indonesische Separatisten. Beide Seiten haben Zugriff auf Boote, Fahrzeuge und Hubschrauber, die Spielbalance ist dem Entwicklungsteam dabei wichtiger als die realistische Wiedergabe tatsächlicher militärischer Kräfteverhältnisse. Wer sich in die Schlacht stürzt, hat die Wahl zwischen sieben Infanterie-Typen, jeweils mit exklusiven Waffen und Sonderfähigkeiten. Im Prinzip kann jeder Soldat alle Vehikel bedienen; optional erlaubt eine Regelvariante das Fliegen von Helis nur der speziellen Piloten-Klasse.

Ungewöhnlich für einen Multiplayer-Shooter ist die lebendig wirkende Spielwelt mit allmählichen Tag-und-Nacht-Wechseln. Dynamische Lichtverhältnisse und Schattenwurf müssen bei der Einsatzplanung berücksichtigt werden, dazu gibt's Atmosphäre-Sahnehäubchen wie mit Einbruch der Dämmerung loszirpende Grillen. Novalogic will auf den größeren Karten 64 Kontrahenten – und vielleicht sogar noch mehr – gleichzeitig Krieg spielen lassen. Trotz Mehrspieler-Fokus wird der Solo-Spaß nicht vergessen, eine neun Missionen währende Story-Kampagne soll Sie optimal auf Online-Einsätze vorbereiten.

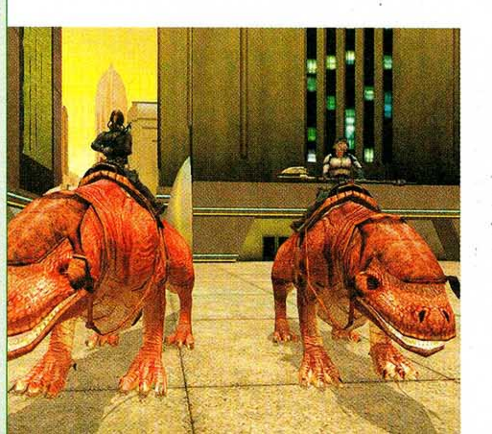


HORIZONS

Online-Rollenspiel **erhältlich**



In der ersten Dezemberwoche erschien Ataris Online-Rollenspiel **Horizons** und hatte mit einigen Startproblemen zu kämpfen: Accounts konnten teilweise nicht erstellt werden. Mittlerweile hat der Hersteller Artifact Entertainment den Bug beseitigt. Im Augenblick genießen Spieler den ersten kostenlosen Monat; nach 30 Tagen wird dann eine monatliche Gebühr von € 12,95 fällig. Der Test zum Spiel folgt in der nächsten PC Games.



STAR WARS GALAXIES

Die Jedis kommen

Die Macht hält Einzug ins Online-Rollenspiel **Star Wars Galaxies**, denn die ersten Spieler wurden zu Jedi-Rittern geschlagen. Aber auch alle normalsterblichen Avatare dürfen sich freuen. Mittlerweile ist es möglich, auf den Rücken von Bols, Brackasets, Kaadu, Carrion Spats, Dewbacks, und Falumpasets zu reiten und so längere Wegstrecken schnell zu überbrücken.



PREISWERT + KOMPETENT
3000mal in Europa
expert
Biathlon 2004 (USK ohne Altersbeschränkung)
Mit "Biathlon 2004" geht die 3D-Umsetzung des Biathlonsports in die dritte Saison!
Der Hobbit (USK 12)
Erlebe mit "Der Hobbit" ein großartiges 3D-Action-Adventure, das die unvergängliche Welt von J.R.R. Tolkiens Vorgeschichte zum Herrn der Ringe inszeniert!
Simpsons >Hit & Run< (USK 6)
Erkunde Springfield so intensiv wie niemals zuvor - zu Fuß - als Homer, Bart, Apu, Marge und Lisa! Original-Sprecher der deutschen TV-Serie!
29.-€
JE 39.-€
News!
Call Of Duty
(keine Jugendfreigabe gem. §14 JuSchG)
Packender WW2-Ego-Shooter, der in Sachen Action und Dramaturgie seinesgleichen sucht!
BANG!!
JE 44.-€
XIII (USK 16)
So cool, dass es schon kriminell ist... XIII vereint die „Unreal II"-Technologie mit einzigartiger Comic-Grafik!
USK: Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, BESTELLEN WIR SOFORT UND LIEFERN UMGEHEND.

MEINUNG
HEINRICH LENHARDT



Das PC-Spielejahr 2004 kann/soll/muss nur besser werden.

Stimmt auch Sie der Austausch des Wandkalenders betrübt und melancholisch? Als Gegenmittel für Jahresend-Befindlichkeiten empfiehlt sich der Ausblick in die Zukunft der bunten, irren PC-Spielewelt. Meine Schlagzeilen-Prognosen für 2004 (ohne Gewähr):

Verspätungskünstler retten PC-Industrie!

Letzten Mai waren wir uns noch ganz sicher: Half-Life 2 und auch – trotz gewisser Zweifel an dessen spielerischer Originalität – Doom 3 werden so eindrucksvoll und spannend, dass sie der ganzen PC-Welt einen gewaltigen Schub geben werden: Menschenmassen investieren begeistert in neue Hardware und die grandiosen Verkaufszahlen dieser Spiele ermutigen manchen Publisher dazu, wieder mehr Geld in die PC-Entwicklung zu stecken. Dieses Szenario fand bekanntlich nicht statt, dafür dürfte der erwartete Booster-Effekt dieser Action-Bummelanten das PC-Jahr 2004 kosum- und entwicklungstechnisch beflügeln.

KOTOR-Konvertierung kontert Konsolen-Anrüchigkeit!

Das abgelaufene Jahr hat uns gelehrt, dass Umsetzungen von Videospielen auf den PC nicht mehr grundsätzlich mit der Kneifzange angefasst werden müssen. Anlässe zur gedanklichen Umkehr waren gelungene Konvertierungen wie Pro Evolution Soccer und vor allem Knights of the Old Republic. Das Bioware-Rollenspiel brauchte „nur" ein paar Extramonate in der Entwicklung und gefiel durch überarbeitete Bedienung, erweiterte Grafikoptionen und leckeren spielerischen Kern.

Spielerische Frische bremst Wiederkäuer-Totalherrschaft!

Das ist jetzt mehr Wunschdenken als Prognose, aber dem „Ich auch!"-Nachgehechel in überbevölkerten Genres würde ein vorgeschobener Riegel nicht schaden. Battlefield 1942 war letztes Jahr die große Action-Frische – und so erfolgreich, dass jetzt Gott und die Welt (sowie die Originalentwickler) an Ablegern dieses Konzepts arbeiten. Oder wer braucht wirklich noch das x-te uninspiriert aufgewärmte historische Fummel-Echtzeit-Strategie-Spiel? Es gibt mehr im Leben als Sequels und Klone. Deshalb darf sich mancher Spieler ruhigen Gewissens „Ich kaufe auch mal eine hoch bewertete Neuheit in einem so genannten Nischengenre" auf die Gute-Vorsätze-Liste schreiben.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Zu Land und in der Luft

Im **Unreal Tournament** des Jahres 2004 bekriegen sich die Söldner nicht nur zu Fuß, sondern auch in Panzern, Jeeps oder gar flinken Raumjägern – davon konnte sich PC Games beim Probespielen überzeugen. Aufgefallen ist uns vor allem die hervorragende Spielbarkeit: Per Tastendruck hüpfen die Spieler ins Gefährt, anschließend düst man kinderleicht übers 3D-Terrain, legt Vollbremsungen hin und coole Stunts. Wie geschmiert steuern sich auch die ungleich schnelleren Flieger, mit denen Sie im neuen alten Assault-Spielmodus sogar durch den Weltraum sausen. Dazu gekommen ist aus diesem Grund eine neue Waffe, die eine riesige Lenkrakete abfeuert – nützlich, um die rasanten Raumjäger vom Himmel zu holen. Mit **Unreal Tournament 2004** bekommt **Battlefield 1942** im Februar ernsthafte, futuristische Konkurrenz!

GTA VICE CITY

Take 2 passt Spiel an

Die Organisationen Haitian Centers Council und Haitian Americans for Human Rights hatten **Vice City** im November dieses Jahres Rassismus vorgeworfen. Daraufhin drohte der Bürgermeister von New York dem Hersteller mit Ermittlungen wegen Menschenrechtsverletzungen. Jetzt hat Take 2 im Streit nachgegeben: Der Publisher will Bemerkungen wie „Kill the Haitians" aus dem Spiel entfernen.



UNREAL 2

Special Edition kommt

Kurz nach der Veröffentlichung des kostenlosen Multiplayer-Add-ons zum Ego-Shooter **Unreal 2** (inklusive acht Karten) hat Atari nun eine Special-Edition zum Spiel angekündigt. Über Preis und Erscheinungstermin gibt es noch keine Auskünfte, fest steht aber, dass der optionale Multiplayer-Part Bestandteil sein wird (Link auf www.pcgames.de), der auch auf der Ab-18-DVD enthalten ist.

Bayern: keine LAN-Partys?

Bayerns Staatsministerin Monika Hohlmeier hat sich gegen LAN-Partys an Schulen ausgesprochen. Alle Schulleiter des Freistaats wurden „eindringlich darum gebeten", keine LAN-Partys mehr in Turnhallen oder Unterrichtsräumen zu erlauben. Laut Hohlmeier beeinflussen die Spiele, allen voran Ego-Shooter, den schulischen Bildungs- und Erziehungsauftrag negativ.

Michael Giacchino komponiert für Pixar

Giacchino, der für Medal of Honor und Call of Duty einen orchestralen Soundtrack komponierte, wurde von den Trickfilmspezialisten Pixar (Findet Nemo, Monsters Inc.) engagiert. Giacchino soll die Musik zum nächsten komplett computeranimierten Film des Studios, The Incredibles, schreiben.

Kommt System Shock 3?

Gerüchten zufolge befindet sich Ion Storms Studioleiter Warren Spector (Deus Ex: Invisible Wars) in Gesprächen mit Ex-Mitarbeitern von Looking Glass sowie Irrational Games, um über eine mögliche Fortsetzung zu System Shock 2 zu plaudern. Derzeit hält Electronic Arts die Rechte an der Schleich-Serie.

Neues zum Doom-Film

Id-Software-Boss Todd Hollenshead gab Auskunft, eine überarbeitete Rohfassung des Drehbuchs zum Doom-Kinofilm erhalten und für „heiß" befunden zu haben. Jetzt will man Warner Brothers Beine machen, damit der Kinofilm zügig von John Wells (Emergency Room) und Lorenzo Bonaventura (Matrix) umgesetzt wird. Ob's für Doom 4 reicht?

Spielepakete von CDV

CDV veröffentlichte kürzlich zwei Spielepakete für jeweils rund 35 Euro. Die erste Sammlung enthält die Spiele Divine Divinity, Blitzkrieg und Grom. In der zweiten Compilation steckt die Cossacks-Anthologie, Project Nomads sowie Tak & Wak: Warten aufs Christkind.

Leveleditor für XIII

Interessierte Levelbauer haben die Möglichkeit, sich einen Editor für Ubisofts Cel- Shading-Spektakel XIII herunterzuladen, der auf der Unreal-Engine basiert. Hobby-Architekten finden den 38 MByte großen Download unter ftp://ftp.ubisoft.fr/goodies/XIII/mapXIII.zip.



EVERQUEST 2

Auf immer und ewig

Spielerisch greift **Everquest 2** viele bewährte Motivationstugenden des beliebten Vorgängers auf: Einander wildfremde Menschen schließen sich in Gruppen zusammen, um im Teamwork fiese Monster zu vertrimmen. Im Spielverlauf erschließen sich immer mehr Spezialisierungen, unterm Strich bietet **Everquest 2** satte 48 Berufe.

Wenn die schöne neue Online-Welt von **Everquest 2** voraussichtlich in der 2. Jahreshälfte 2004 an den Start gehen wird, ist beim klassischen **Everquest** noch lange nicht der Ofen aus. Auch zukünftig sollen Updates und Erweiterungen dafür sorgen, dass der inzwischen fast fünf Jahre alten Dauerbrenner weiterhin läuft und läuft und läuft ...

INTERVIEW

„Singles bietet erotische Unterhaltung"

PC Games: Wo seht ihr die Unterschiede zu **Die Sims**?

Franken: „Bei **Singles** geht es um eine Beziehung zwischen zwei Menschen. Die Handlung kann sich zu einer Liebesgeschichte oder einem erotischen Abenteuer entwickeln."

PC Games: Wie eindeutig sind die Erotik-Szenen?

Franken: „**Singles** soll optional auch erotische Unterhaltung bieten, mit sexy Dialogen und Bettszenen; die gehen etwa so weit wie Liebesszenen in den gängigen Kinofilmen."



DENNIS FRANKEN, Geschäftsführer von Rotobee, zu „Singles".

PC Games: Wird's im Spielverlauf auch Nachwuchs geben, um den man sich dann kümmern muss?

Franken: „Nein, darauf haben wir verzichtet. Wir hatten uns überlegt, Schwangerschaft als eine Art Katastrophe einzubauen, aber das wäre politisch inkorrekt gewesen."

PC Games: Männer und Frauen dürfen sich lieb haben – Männer und Männer sowie Frauen und Frauen auch?

Franken: „Ja, du kannst das Spiel auch mit zwei Männern oder Frauen durchspielen."

PC GAMES HARDWARE

3D-Rendering



Seit **Toy Story** sind 3D-Grafiken in aller Munde. Mit dem neuen Sonderheft der **PC Games Hardware** wandeln Sie auf den Pfaden von Pixar und Co.: Erstellen Sie beeindruckende Renderings oder erschaffen Sie virtuelle Welten mit animierten Objekten. Die Workshops liefern das nötige Know-how zu den Themen Modelling, Animation und Rendering. Auf den Heft-CDs finden Sie brandaktuelle Vollversionen, Freeware und Demos sowie über 150 lizenzfreie Texturen und Modelle.



SpellForce
The Order of Dawn
WER VIELE FEINDE HAT, SOLLTE
SICH MIT DEN BESTEN VERBÜNDEN:
AMD Athlon XP3000+
• AMD Athlon XP3000+ mit 400 MHz FSB
• Asus A7N8X Deluxe Mainboard
• 512 MB superschneller Arbeitsspeicher
• NVIDIA GeForce FX5700 Ultra 128MB
• 120 GB SATA Festplatte
• Multiformat 4x DVD-Brenner
• Inkl. LAN, 5.1 Sound, Firewire, USB 2.0 onboard, Qualitätstastatur und -maus
Inkl. Multiformat 4x DVD-Brenner.
Inkl. AMD Athlon XP3000+ mit 400 MHz FSB.
The way it's meant to be played
1)
Servicekauf* 24x 47,– Euro
Leasing** 36x 42,– Euro
999,-
1) NVIDIA GeForce FX Hardware und Software mit diesem Logo garantieren atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit.
PC SPEZIALIST
...einfach sympathisch!
COMPUTING • MOBILITY • DIGITAL IMAGING • VIDEO & DVD • MUSIC
©2003 by Phenomic Game Development. Published by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
JoWooD Productions
Phenomic

UFO: Aftermath hautnah

Wer schon immer wissen wollte, wie sich die Alienjäger aus UFO: Aftermath fühlen, der sollte folgenden Webcode auf www.pcgames.de eingeben: 23MD. Hier steht die frühe Fassung eines Mods zum Download bereit, mit dem sich die Kamera in die First-Person-Perspektive heranzoomen lässt.

Al Lowes Nähkästchen

Auf seiner Homepage www.allowe.com hat Designerlegende Al Lowe (Leisure Suit Larry) einige Designdokumente seiner alten Projekte veröffentlicht. Spieler und angehende Designer haben so die Möglichkeit, mehr über die Entwicklung und Konzeptionierung von Computerspielen zu erfahren.

Hitman 3 im Frühjahr 2004

Tobias Rieper alias 47 kehrt bereits im 1. Quartal 2004 auf heimische Bildschirme zurück. Hitman 3: Contracts wird von Eidos Interactive auf der amerikanischen Packung von Deus Ex 2 erstmals beworben und kann im Land der unbegrenzten Möglichkeiten bereits vorbestellt werden.

Add-on zu Silent Storm

Silent Storm: Sentinels heißt das offizielle Add-on zum Taktikspiel von Nival Interactive, an dem seit September gearbeitet wird. Neben neuen Waffen und verbesserter KI sollen dem Spieler weitere Söldnercharaktere zur Seite gestellt werden.

BPjM-Klage gescheitert

Jan Petersen machte sich für deutsche Spieler strafbar (PC Games 08/03), ist jetzt aber wieder ein freier Mann. Die Kieler Staatsanwaltschaft stellte das Verfahren gegen Petersen ein, da seine „Schuld als gering anzusehen wäre und kein öffentliches Interesse an einer Strafverfolgung besteht".

EA bleibt in Mittelerde

Obwohl die Herr-der-Ringe-Trilogie mit Die Rückkehr des Königs abgeschlossen ist, will Electronic Arts ein weiteres Action-Adventure aus Mittelerde entwickeln. Die Spieler sollen diesmal die Rolle weniger prominenter Figuren übernehmen und die Geschichte so aus einer anderen Perspektive erleben.

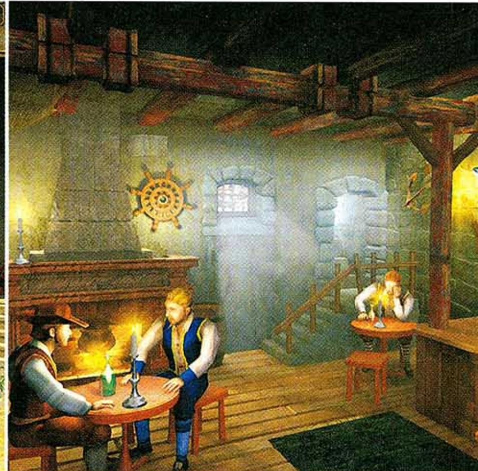


PORT ROYALE 2

Freihandelszone **Karibik**

Port Royale-Chefentwickler Daniel Dumont zu Gast in der PC-Games-Redaktion. Im Gepäck eine spielbare Version des Nachfolgers und tonnenweise neue Infos. Waschechte Seebären, die bereits den ersten Teil der Wirtschaftssimulation verschlungen haben, wird besonders freuen, dass das Handelssystem nun noch umfangreicher ausgefallen ist und mehr Spielerinteraktionen zulässt. Freibeuter dürfen alle (!) Städte annektieren und zu florierenden Hafenmetropolen ausbauen. Neulinge soll die komfortablere Bedienung locken, die etwa das Erstellen von automatischen Handelsrouten einfacher macht; die KI-Käpt'ns schachern dann von ganz allein. Noch nicht entschieden ist, wie das Seekampfsystem funktioniert. Wahrscheinlich wird man, ähnlich wie im Ableger **Piraten**, nur ein Schiff ins Gefecht führen. Bis Januar haben die Entwickler noch Zeit, dann soll **Port Royale 2** die Läden anlaufen.

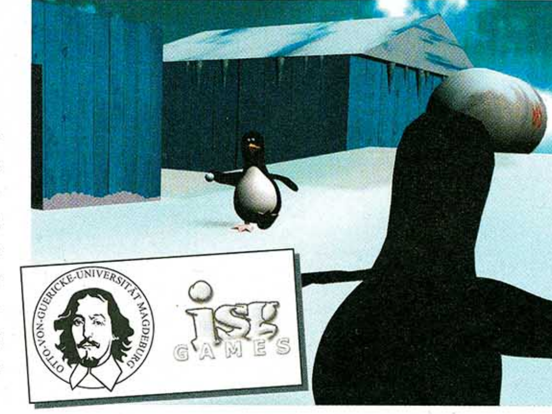




PROJEKT LEBENSRAUSCH

Spiele-Workshop

Am 7. Februar 2004 findet an der Universität Magdeburg im Rahmen des Projekts Lebensrausch ein Workshop zum Thema „Entwicklung von Computerspielen" statt, der sich an SchülerInnen der 9. bis 13. Jahrgangsstufe richtet. Nach der Vermittlung theoretischer Grundlagen wird das erarbeitete Projekt mithilfe einer speziellen Entwicklungsumgebung umgesetzt. Weitere Informationen und Anmeldung: www.lebensrausch.com.





BLACK HAWK DOWN: TEAM SABRE

Zurück ins Krisengebiet

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine Previewfassung des **Black Hawk Down**-Add-ons, das derzeit von Ritual Entertainment (**Elite Force 2**) entwickelt wird und Anfang nächsten Jahres erscheinen soll. Neben zehn actionreichen Einzelspielermissionen soll die Erweiterung vor allem durch einen verbesserten Mehrspielermodus glänzen, der die Spieler auf 30 neuen Karten nach Kolumbien und in den Iran führt.



DRIV3R

Auch für PC

PC-Spieler dürfen aufatmen. Kurz nachdem **Driver 3** in **Driv3r** umbenannt wurde, mehrten sich Gerüchte, ausschließlich Konsolenspieler dürften sich hinter das Steuer des **GTA**-Konkurrenten klemmen. Atari Deutschland dementierte diese Meldungen und veröffentlichte einen Satz neuer Screenshots. Mittlerweile ist auch bekannt, dass für die US-Version unter anderem Mickey Rourke (**9 ½ Wochen**) und Michelle Rodriguez (**Resident Evil**) ins Tonstudio bestellt wurden. Wer der deutschen Version des interaktiven Roadmovies seine Stimme leiht, steht derzeit noch nicht fest. Der dritte Teil soll sich gegenüber seinen Vorgängern und der Konkurrenz vor allem durch eine realistische Physik auszeichnen, die insgesamt 70 verschiedene Vehikel (Autos, Motorräder, Trucks, Boote) glaubwürdig simulieren muss.





Die 10 größten Spieledesign-Sünden

1 SPEICHERVERBOT – z. B. in Indiana Jones 6



Die Brücke stürzt ein – man darf wegen fehlender Speicherfunktion von vorne beginnen. Aber will man überhaupt noch?

2 PFLICHT-ZWISCHENSEQUENZEN – z. B. in XIII



Zwischensequenzen, die sich nicht abbrechen lassen, sind besonders gefährlich in Kombination mit Punkt 1.

3 LERNZWANG – z. B. in Black & White



Ein Neubeginn in **Black & White** bedeutete, das minutenlange Tutorial zu ertragen. Zum Schreien, mindestens.

4 24/7-BESCHALLUNG – z. B. in Knightshift



„Jawohl, Meister!" – Viele Computerspieler werden von den penetranten Einheitenkommentaren bereits im Schlaf verfolgt.

5 AUFGEZWUNGENE KAFFEEPAUSEN – z. B. in Empires



Die Schlacht ist geschlagen, die Truppen regenerieren Energie. Halten Sie ein Buch bereit oder gehen Sie mal aufs Klo.

6 LEITERN DES TODES – z. B. in x-beliebigem Shooter



Monster ballern Action-Helden locker weg, doch bei Leitern kriegen sie Schweißausbrüche: Vorsicht, lebensgefährliche Stufen!

7 SCHLECHTE SPRACHAUSGABE – z. B. in Midnight Nowhere



Es gibt gute und schlechte Ideen. Eine schlechte Idee ist, bei dialoglastigen Adventures billige Sprecher herzunehmen.

8 MURMELTIER-MISSIONEN – z. B. in Battle Realms



Erste Mission: Feindliche Basis zerstören. Zweite Mission: Feindliche Basis zerstören. Dritte Mission: Sie wissen schon.

9 STEUERUNGS-OVERKILL – z. B. in Hidden & Dangerous 2



Es wäre so einfach: W, A, S, D! Nicht so bei **Hidden & Dangerous 2**: Jede Taste auf der Tastatur bewirkt etwas. Uff!

10 SCHLECHTE JOURNALFUNKTION – z. B. in Spellforce



„Gib die Heilkräuter ab!" – eine klar formulierte Aufgabe. Problem: Auf welcher der Inseln war der NPC noch mal?

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 10) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO Gestützt auf ein Interview mit Valve-Mitarbeiter Jess Cliffe, meldeten voreilige Websites, **Condition Zero** sei fertig – Publisher Vivendi nennt dennoch keinen Veröffentlichungstermin.



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW Agent Weiß meldet Neuigkeiten von der **Pandora Tomorrow**-Front: Ubisoft präzisiert das vage „2004" – der **Splinter Cell**-Ableger kommt im März.

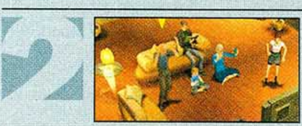


DOOM 3 EBGames nennt willkürlich den 14. April 2004 als Termin für **Doom 3**. Activision weiß, warum: „Online-Versender können nur Vorbestellungen annehmen, wenn sie ein Releasedatum nennen."

Top 3 Aufsteiger



HERR DER RINGE: SCHLACHT UM MITTELERDE Massenschlachten in der optischen Qualität eines **C&C Generäle** und das **Herr der Ringe**-Flair machen die Schlacht um Mittelerde zu einem der heißesten Echtzeit-Strategiespiele 2004.



DIE SIMS 2 **Sims 2** entwickelt sich: Bei einem neuerlichen Maxis-Besuch konnte Heinrich Lenhardt den Nachfolger des meistgekauften PC-Spiels aller Zeiten anspielen.



SACRED Wenn ein Action-Rollenspiel das Zeug zum **Diablo**-Killer hat, dann **Sacred** – davon sind die PC-Games-Leser überzeugt und wählen das Fantasy-Spektakel in die Top 10.

Top 3 Absteiger



WORLD OF WARCRAFT Der Hype um Online-Rollenspiele hat sich seit der E3 2003 etwas gelegt und darunter leidet auch Blizzards Prestigeprojekt. Nur noch Rang 17 für die Gnom-, Troll- und Orkhatz **World of Warcraft**!



STALKER Auch ein spektakulärer Trailer konnte das schwindende Leserinteresse nicht wieder anfachen – bis zum Release ist es noch zu lange hin.



BALDUR'S GATE 3 Inzwischen hat auch Entwickler Bioware dementiert, dass in nächster Zeit ein Nachfolger zu **Baldur's Gate** zu erwarten ist. In der Folge nimmt die Zahl der Hoffenden stetig ab.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	Ab April 2004 11/03
2 (3)	▲	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubisoft Cry Tek	1. Quartal 2004 12/03
3 (2)	▼	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision Id Software	Ab April 2004 10/03
4 (4)	-	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	März 2004 Seite 50
5 (7)	▲	**Battlefield Vietnam** Taktik-Shooter	Electronic Arts Digital Illusions	1. Quartal 2004 Test ab Seite 66
6 (10)	▲	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	2. Quartal 2004 01/04
7 (11)	▲	**Medal of Honor: Pacific Assault** Ego-Shooter	Electronic Arts EA LA	4. Quartal 2004 10/03
8 (18)	▲	**Splinter Cell 2** Taktik-Shooter	Ubisoft Montreal Ubisoft	2004 -
9 (21)	▲	**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** Echtzeit-Strategie	Electronic Arts EA LA	2. Halbjahr 2004 11/03
10 (26)	▲	**Sacred** Action-Rollenspiel	Take 2 Ascaron	Februar 2004 01/04
11 (6)	▼	**Baldur's Gate 3** Rollenspiel	N. n. b. Bioware	N. n. b. -
12 (13)	▲	**Unreal Tournament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic/Digital Extremes	5. Februar 2004 08/03
13 (9)	▼	**STALKER** Ego-Shooter	THQ GSC Gameworld	2004 07/03
14 (19)	▲	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	2004 05/03
15 (29)	▲	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Taktik-Shooter	Ubisoft Frankreich Ubisoft	März 2004 Seite 70
16 (23)	▲	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision Raven Software	2. Quartal 2004 -
17 (8)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 07/03
18 (20)	▲	**Dungeon Siege 2** Action-Rollenspiel	N. n. b. Gas Powered Games	N. n. b. -
19 (-)	NEU	**Fable** Rollenspiel	N. n. b. Lionhead	N. n. b. -
20 (17)	▼	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Turtle Rock	N. n. b. 05/03
21 (25)	▲	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	3. Quartal 2004 -
22 (22)	-	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Erhältlich -
23 (24)	▲	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	„When it's done" -
24 (-)	NEU	**Everquest 2** Online-Rollenspiel	Ubisoft Sony Online	Januar 2004 -
25 (46)	▲	**Runaway 2** Adventure	Crimson Cow Pendulo	4. Quartal 2004 -
26 (28)	▲	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubisoft Blue Byte	2004 -
27 (31)	▲	**Driver 3** Action-Adventure	Atari Reflections	N. n. b. -
28 (34)	▲	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika	2004 -
29 (-)	NEU	**Beyond Good & Evil** Action	Ubisoft Ubisoft	Erhältlich -
30 (-)	NEU	**Knights of the Temple** Action-Adventure	TDK Mediactive Starbreeze	Februar 2004 01/04
31 (30)	▼	**X2: Die Bedrohung** Sci-Fi-Action	Koch Media Egosoft	4. Februar 2004 01/04
32 (-)	NEU	**Vermeer 2** Wirtschaftssimulation	Take 2 Ascaron	2004 -
33 (32)	▼	**Sam & Max 2** Adventure	N. n. b. LucasArts	1. Quartal 2004 -
34 (-)	NEU	**Die Sims Online** Online-Strategie	Electronic Arts Maxis	N. n. b. 07/02
35 (42)	▼	**Port Royale 2** Wirtschaftssimulation	Take 2 Interactive Ascaron	1. Quartal 2004 -
36 (36)	-	**Thief 3** Action-Adventure	Eidos Ion Storm	1. Quartal 2004 06/03
37 (45)	▲	**Airline Tycoon 2** Wirtschaftssimulation	Spellbound Spellbound	2004 -
38 (37)	▼	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	6. Februar 2004 09/03
39 (41)	▲	**Söldner: Secret Wars** Taktik-Shooter	Jowood Wings Simulations	Frühjahr 2004 Seite 60
40 (38)	▼	**Codename: Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	1. Quartal 2004 09/03
41 (35)	▼	**Pirates (Neuauflage)** Strategie	N. n. b. Firaxis	2004 -
42 (-)	NEU	**Desperados 2** Echtzeit-Taktik	Spellbound Spellbound	2004 -
43 (47)	▲	**Vietcong: Alpha Fist** Taktik-Shooter	Take 2 Interactive Pterodon	30. Januar 2004 -
44 (-)	NEU	**Rome: Total War** Echtzeit-Strategie	Activision Creative Assembly	Ende 2004 07/03
45 (-)	NEU	**Matrix: Online** Online-Rollenspiel	Ubisoft Monolith	Mitte 2004 -
46 (-)	NEU	**Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** Adventure	Vivendi Universal Sierra	N. n. b. -
47 (-)	NEU	**Ultima X: Odyssey** Rollenspiel	Electronic Arts Origin	2004 -
48 (-)	NEU	**Delta Force: Black Hawk Down Team Sabre** Ego-Shooter	Electronic Arts Ritual	März 2004 -
49 (48)	▼	**Cossacks 2** Echtzeit-Strategie	CDV Game World GSC	Ende 2003 -
50 (-)	NEU	**Conan** Action-Adventure	TDK Mediactive Cauldron	1. Quartal 2004 11/03

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts

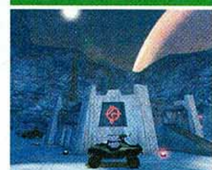




Spellforce

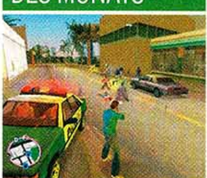
Mit mehr als 100 Stunden Strategie- und Rollenspielspaß, genialer Optik, extrafesselnder Geschichte und intuitiver Steuerung begeistert **Spellforce** Redaktion und Leser: Unser Spiel des Monats der PC Games 01/04 erstürmt auf Anhieb einen sehr guten dritten Platz gegen die etablierte Konkurrenz wie **Battlefield 1942, GTA Vice City** oder **C&C Generäle.**

ABSTEIGER DES MONATS



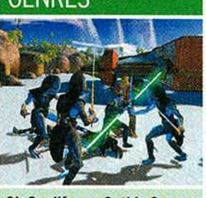
Wirklich eingeschlagen ist Halo trotz guter Spielbarkeit, spektakulärer Effekte und spannender Story nicht in den Lesercharts. Microsofts Sci-Fi-Shooter war gerade mal einen Monat in den Top 10 und rutscht jetzt auf Platz 18 ab.

DAUERBRENNER DES MONATS



Unser frisch gekürtes Spiel des Jahres belegt zwar „nur noch" Platz 4, stand aber sage und schreibe sechs Monate unangefochten auf Rang 1. Selbst Die Nacht des Raben oder C&C Generäle hatten keine Chance gegen Vice City.

BELIEBTESTE GENRES



Ob Spellforce, Gothic 2, Knights of the Old Republic, Unreal Tournament 2003 (dt.) oder Diablo 2: In diesem Monat sind futuristische Parallelwelten und mittelalterlich anmutende Fantasiereiche so beliebt wie noch nie.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Besonders erfolgreich sind diesmal Jowood – Spellforce und Gothic 2 nehmen Plätze unter den Top 6 ein – sowie Take 2. Eine neue Bestmarke mit gleich sieben Spielen in den Charts stellt Electronic Arts auf.

TOP 10 DEUTSCHLAND — SATURN

Quelle: SATURN

1. NFS: UNDERGROUND
2. FUSSBALLMANAGER 2004
3. SPELLFORCE
4. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
5. FIFA FOOTBALL 2004
6. CALL OF DUTY
7. DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS
8. DIE SIMS: HOKUS POKUS
9. YU-GI-OH!
10. DIE SIMS SUPER DELUXE

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. SPELLFORCE
2. NFS: UNDERGROUND
3. DIE SIMS: HOKUS POKUS
4. KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC
5. FUSSBALLMANAGER 2004
6. FIFA FOOTBALL 2004
7. DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS
8. HORIZONS
9. DIE SIMS SUPER DELUXE
10. URU: AGES BEYOND MYST

Quelle: MCV

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/PCG-Award
1	(1)	–	Max Payne 2	Remedy / Take 2 Interactive	12/03 / 89	
2	(11)	▲	Call of Duty	Infinity Ward / Activision	12/03 / 86	
3	(-)	NEU	Spellforce	Phenomic / Jowood	01/04 / 90	
4	(2)	▼	GTA Vice City	Rockstar / Take 2 Interactive	07/03 / 91	
5	(3)	▼	C&C Generäle: Stunde Null	EA LA / Electronic Arts	02/01 / 90	
6	(5)	▼	Gothic 2: Die Nacht des Raben	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	10/03 / 90	
7	(4)	▼	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 / 87	
8	(15)	▲	FIFA Football 2004	EA Sports / Electronic Arts	12/03 / 89	
9	(8)	▼	Jedi Knight 3: Jedi Academy	Raven Software / Activision	10/03 / 90	
10	(6)	▼	Warcraft 3: The Frozen Throne	Blizzard / Vivendi Universal	08/03 / 92	
11	(13)	▲	UT 2003 (dt.)	Epic / Atari	11/02 / 92	
12	(-)	NEU	Knights of the Old Republic	Bioware / Activision	01/04 / 92	
13	(9)	▼	Counter-Strike (dt.)	Valve / Vivendi Universal	02/01 / 84	
14	(7)	▼	Diablo 2: Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 / 86	
15	(14)	▼	Medal of Honor: Allied Assault (dt.)	2015 / Electronic Arts	02/02 / 89	
16	(-)	NEU	Fußballmanager 2004	EA Sports / Electronic Arts	01/04 / 87	
17	(12)	▼	Mafia	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	10/02 / 89	
18	(10)	▼	Halo	Bungie/Gearbox / Microsoft	12/03 / 84	
19	(-)	NEU	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft / Ubisoft	01/04 / 88	
20	(-)	NEU	Need for Speed: Underground	EA Blackbox / Electronic Arts	01/04 / 86	
21	(20)	▼	Age of Mythology: Titans	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 / 92	
22	(18)	▼	Splinter Cell	Ubisoft Montreal / Ubisoft	03/03 / 90	
23	(25)	▲	Neverwinter Nights	Bioware / Atari	08/02 / 84	
24	(23)	▼	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 / 89	
25	(21)	▼	Deus Ex	Ion Storm / Eidos	10/01 / 89	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

Das Spielejahr 2003

Das Jahr der Innovation: Mit **Spellforce**, **Knights of the Old Republic**, **Splinter Cell**, **C&C Generäle**, **DTM Race Driver**, **Freelancer**, **Tron 2.0** und **Call of Duty** kratzten 2003 besonders viele „neue" Spiele an der 90er-Marke. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit dem **PC-Games-Rückblick auf Highlights, Fehlschläge und Besonderheiten 2003.**

PC Games 01/03

Highlights des Monats:
- **Spellforce**-Vorstellung: PC Games entlockt Phenomic-Chef Volker Wertich nach einem halben Jahr Informationssperre erste Details zum innovativen Crossover aus **Warcraft 3** und **Dungeon Siege**.
- Legend-Besuch: Kurz vor Fertigstellung von **Unreal 2** lädt Entwickler Legend einen kleinen Kreis ausgewählter Journalisten in die USA. Wir folgen dem Ruf und werden mit tiefen Einblicken in Technik und Spieldesign belohnt.
- DVD: Exklusiv-Demos von **Gothic 2**, **Runaway** und **Robin Hood**. Videoreport und Interview zu **Spellforce**. Spannendes **Splinter Cell**-Making-of.

Die drei Top-Tests:
- **Gothic 2** (Spiel des Monats) 91%
- **Fußballmanager 2003** 86%
- **James Bond: Nightfire** 85%

Größte Preview:
- **Spellforce**

Gurke des Monats:
- **WAR Soldier**

Weiteste Verschiebung:
- **Die Sims Online** (noch nicht erschienen)

Wertungsdurchschnitt:
- 62



PC Games 02/03

Highlights des Monats:
- **Splinter Cell**-Rundum-glücklich-Paket: Spieleindrücke aus erster Hand und eine umfassende Komplettlösung finden Sie in der Februar-PC-Games. Zusätzlich erläutert der Technik-Check Levelaufbau, Texturierung und Beleuchtung des Taktik-Knallers.
- **Anstoß 4**: Nach wochenlangem Bug-Chaos ist der lang erwartete Fußballmanager endlich testreif – PC Games verrät, wieso Sie trotzdem lieber zum **FM** von Electronic Arts greifen sollten.
- DVD: Spielbare **Splinter Cell**-Demo. Vorschauvideos zu **Deus Ex 2**, **Thief 3** und **C&C Generäle**. Interaktiver Test des Monats: **Sim City 4**.

Die drei Top-Tests:
- **Sim City 4** (Spiel des Monats) 80%
- **Anno 1503** Nachtest 89%
- **Asheron's Call 2** 75%

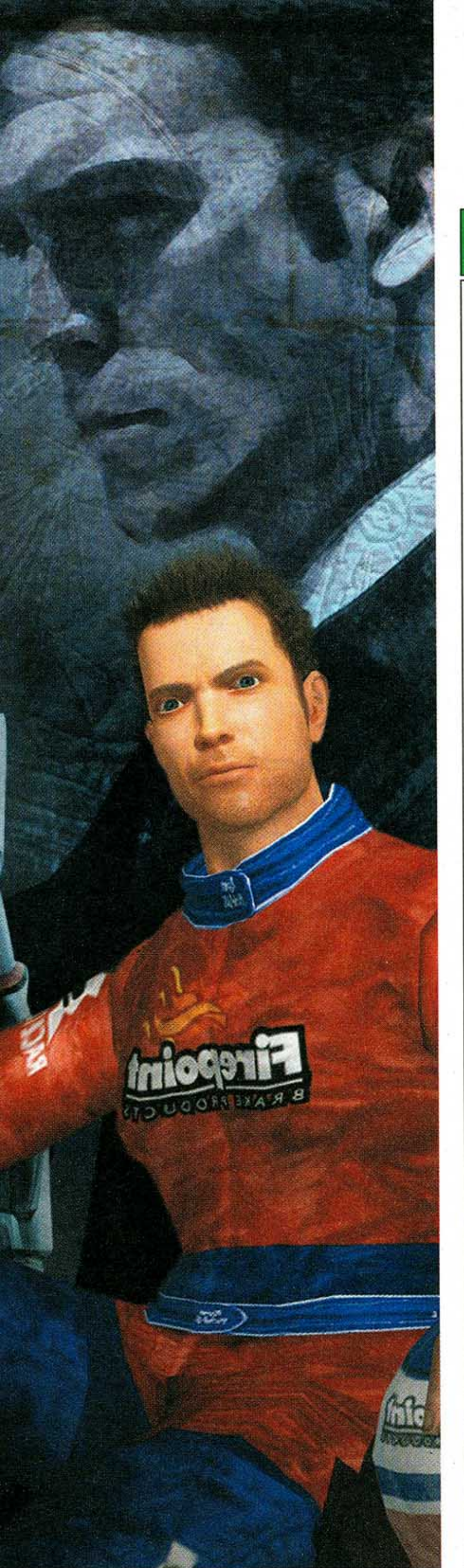
Größte Preview:
- **Splinter Cell**

Gurke des Monats:
- **Spirit der wilde Mustang**

Weiteste Verschiebung:
- **Master of Orion 3**

Wertungsdurchschnitt:
- 63





Die Spiele des Jahres

Spiel des Jahres

Take 2 verteidigt seinen Titel gleich doppelt: Nach **Mafia** als Spiel des Jahres 2002 erobert **GTA Vice City** mit deutlichem Abstand den diesjährigen Spitzenplatz vor **Max Payne 2** (ebenfalls Take 2) und **Splinter Cell**. Auffällig: Zum zweiten Mal in Folge gewinnt ein Action-Adventure.

Platz	%
Platz 1: GTA Vice City	**25%**
Platz 2: Max Payne 2	14%
Platz 3: Splinter Cell	9%
4. C&C Generäle	8%
5. Spellforce	8%
6. Knights of the Old Republic	7%
7. Call of Duty	6%
8. Jedi Knight 3: Jedi Academy	5%
9. Freelancer	3%
10. Unreal 2	2%

Bestes Strategie-Spiel

Vor allem der leicht zugängliche Mehrspieler-Modus, die großartige Technik und das simpel-geniale Spielprinzip machen **C&C Generäle** zum Lieblings-Strategical der PC-Games-Leser.

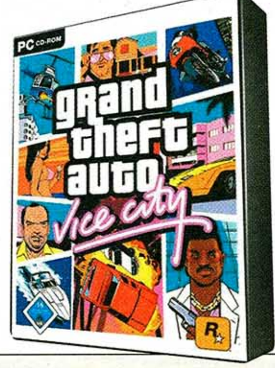
Platz	%
Platz 1: C&C Generäle	**46%**
Platz 2: Spellforce	26%
Platz 3: Fußballmanager 2004	7%
4. Commandos 3	3%
5. Tropico 2: Die Pirateninsel	3%



Bestes Action-Spiel

Erstaunlich: Das Leservotum für das beste Action-Spiel fällt deutlich knapper aus als für das Spiel des Jahres. **Vice City** setzt sich mit gerade mal einem Prozent Vorsprung durch.

Platz	%
Platz 1: GTA Vice City	**27%**
Platz 2: Max Payne 2	26%
Platz 3: Call of Duty	13%
4. Jedi Knight 3: Jedi Academy	10%
5. Splinter Cell	9%

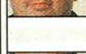


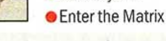
Persönliche Tops & Flops der Redaktion


David Bergmann:
- C&C Generäle
- Republic


Petra Fröhlich:
- Spellforce
- Knightshift


Dirk Gooding:
- Planetside
- Half-Life-Debakel


Christian Müller:
- Max Payne 2
- Enter the Matrix


Rüdiger Steidle:
- Hearts of Iron
- Black&White-2-Termin


Justin Stolzenberg:
- Splinter Cell
- Counter-Strike: Condition Zero


Harald Wagner:
- Tron 2.0
- Republic



Thomas Weiß:
- Knights of the Old Republic
- Enter the Matrix

Bestes Abenteuer-Spiel

Bis auf das **Gothic 2**-Add-on **Die Nacht des Raben** (stand als Erweiterung in dieser Sparte nicht zur Wahl), machte sich ernst zu nehmende Konkurrenz für **Knights of the Old Republic** rar.

Platz	%
Platz 1: Knights of the Old Republic	**51%**
Platz 2: Silent Hill 3	13%
Platz 3: Star Wars Galaxies	8%
4. Temple of Elemental Evil	3%
5. Eve Online	1%



Bestes Sport-/Rennspiel

Der drastische Richtungswechsel der **Need for Speed**-Serie kommt gut an: **Underground** gewinnt aufgrund seines genialen Geschwindigkeitsgefühls den Titel des besten Sport- und Rennspiels.

Platz	%
Platz 1: NfS: Underground	**21%**
Platz 2: DTM Race Driver	19%
Platz 3: FIFA Football 2004	17%
4. Tony Hawk's Pro Skater 4	10%
5. Colin McRae Rally 3	10%



PC Games 03/03

Highlights des Monats:
- Dreikampf der 90er: **Unreal 2**, **C&C Generäle** und **Splinter Cell** machen sich die raren Seiten streitig und bringen die Testrubrik zum Bersten. Neu in diesem Monat: Als zusätzlichen Service erhalten Sie erstmals gesonderte Tuning- und Hardware-Tipps für die Top-Spiele des Monats.
- **C&C Generäle** Booklet: Alle Taktiken, alle Einheiten, alle Missionen: Das 18 Seiten starke Tipps-Booklet hilft Echtzeit-Strategen auf die Sprünge.
- DVD: Exklusiv für PC-Games-Leser: ein **Unreal 2**-Bonuslevel auf DVD. Demos zu **Anno 1503** und **Blitzkrieg**. 19 Videoberichte.

Die drei Top-Tests:
- **Unreal 2** (Spiel des Monats) 92%
- **C&C Generäle** 90%
- **Splinter Cell** 90%

Größte Preview:
- **Freelancer**

Gurke des Monats:
- **3D Missile Madness**

Weiteste Verschiebung:
- **Tomb Raider: Angel of Darkness**

Wertungsdurchschnitt:
- 57



PC Games 04/03

Highlights des Monats:
- Made in Germany: Zum Auftakt der Videoserie über deutsche Entwicklerstudios wagt Dirk Gooding einen einzigartigen Blick hinter die Kulissen der **Far Cry**-Macher von Crytek.
- **Enter the Matrix**: Nach Ablauf der Warner'schen Verschwiegenheitsvereinbarungen darf endlich berichtet werden. Unsere Mega-Preview enthüllt Details zu Gameplay, Waffen, Missionen, Autos und Gadgets.
- **DTM Race Driver**: Ein besonderes Rennspiel verdient besondere Würden – und so kürt die PC-Games-Redaktion erstmals seit langer Zeit eine Motorsport-Simulation zum Spiel des Monats.

Die drei Top-Tests:
- **DTM Race Driver** (Spiel des Monats) 89%
- **Freelancer** 86%
- **Raven Shield** 86%

Größte Preview:
- **Enter the Matrix**

Gurke des Monats:
- **Enter the Matrix**

Weiteste Verschiebung:
- **Colin McRae 3**

Wertungsdurchschnitt:
- 62



Trends, Prognosen, Ausblick

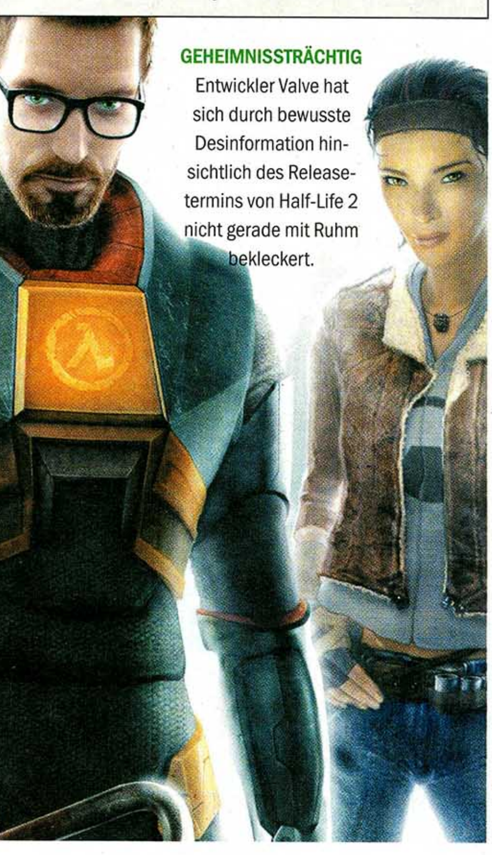
Strategie: Rollenspiel und Echtzeit-Strategie wachsen immer weiter zusammen. Helden und Erfahrungspunkte sind auch aus dem Strategie-Genre kaum noch wegzudenken.

Action: Der Trend geht zu Action-Adventures mit dichter Atmosphäre und filmreifer Storypräsentation – das beweist nicht zuletzt der Erfolg von **Max Payne 2** und **GTA Vice City**.

Abenteuer: 2003 erschienen fast doppelt so viele Abenteuer wie im Vorjahr – eine Entwicklung, die Knobelfreunden Hoffnung auf ein ergiebiges 2004 macht.

Sport: 2004 dürfen Sie von Sportspielen noch mehr Realismus (**NBA**, **NHL**, **FIFA**, **PES**) und bei Rennspielen einen ausgeklügelteren Singleplayer-Modus (**Race Driver 2**) erwarten.

Hardware: Spätestens im März werden Ati und Nvidia ihre neuen Grafikchips ankündigen. Außerdem will Intel Anfang 2004 mit dem Pentium-4-Nachfolger Prescott durchstarten.


GEHEIMNISSTRÄCHTIG Entwickler Valve hat sich durch bewusste Desinformation hinsichtlich des Releasetermins von Half-Life 2 nicht gerade mit Ruhm bekleckert.

Die peinlichste „Panne"

Die Meldung schlug ein wie eine Bombe: Hacker haben den Computer von Valve-Boss Gabe Newell infiltriert und den Sourcecode von **Half-Life 2** geklaut. Was Spieler und Journalisten nach der „Termin-Lüge" um den 30. September misstrauisch macht: Das Releasedatum wurde prompt in „Nach April 2004" geändert, angeblich um den Mehrspielermodus cheatsicher zu machen – böse, böse Hacker.

Die coolste Filmumsetzung

Hier retten Frodo, Gandalf & Gefährten Mittelerde schon ein paar Wochen vor der Weltpremiere des dritten Kinofilms: Das fulminante Action-Adventure **Die Rückkehr des Königs** lässt PC-Spieler in die Schlacht gegen Sauron ziehen und erzeugt ungeahnt dichte **Herr der Ringe**-Atmosphäre.

Der längste Running Gag

Duke Nukem Forever-Entwickler 3D Realms hat einen Standard etabliert: „When it's done" ist zur Standardfloskel festlegungsscheuer Studios und Publisher geworden. Der Duke selbst machte sich auch dieses Jahr rar – Publisher Take 2 verweigerte jeden weiteren Kommentar und will sich erst 90 Tage vor Release auf einen endgültigen Termin festlegen.

Das überladenste Interface

Rüdiger Steidle gab sich geschlagen: „Ich habe **Pax Romana** nicht kapiert." Keine Schande, selbst für einen gestandenen Spieletester, denn für die Bedienung ist das Adjektiv „verschachtelt" schlicht eine hoffnungslose Untertreibung. Selbst neun (!) Tutorials und das 50-seitige Handbuch reichen nicht, um arglose Strategen durch den undurchsichtigen Menüdschungel zu lotsen.

Das filmigste Nicht-Filmspiel

Wenn Max Payne in Ultrazeitlupe durch den Kugelhagel segelt und aus allen Rohren auf finster aussehende Schergen feuert, fühlt sich der Spieler in einen guten Actionfilm versetzt. Kein anderes Nicht-Filmspiel ist in puncto Story, Präsentation, Dichte der Atmosphäre und Coolness des Protagonisten so hollywoodreif wie **Max Payne 2.**

Die dicksten Seitenschweller

Und es kommt doch auf die Größe an – zumindest auf die des Spoilers, Seitenschwellers oder Endrohrs. **Need for Speed: Underground** bietet als erstes Rennspiel am PC echtes Tuning mit Dutzenden von Spezialhauben, Sportfelgen, Turbopaketen, Auspuffanlagen und ähnlichem Proll-Spielzeug.

Die nervigste Sprachausgabe

Wer den Strategie-Rollenspiel-Mix **Knightshift** mit aufgedrehten Boxen spielt, kann sich ungläubiger Lacher umstehender Personen sicher sein. „Soford, mai Herrschr", schwäbelt es bei der Auswahl eigener Einheiten an unbedarfte Ohren und später gesellen sich vom Erzbajuwarischen bis zum heiteren Sächsisch alle nur erdenklichen deutschen Mundarten dazu. Auf die Dauer nervt das gewaltig – der „Sound aus"-Knopf wird zur letzten Rettung.

Die ektoplasmatischsten Erscheinungen

Echtzeit-Taktik zum Gruseln: Als frisch gebackener Ghost Master peinigen Sie im gleichnamigem Strategiespiel die Bewohner einer Kleinstadt mit schaurigen Geistertricks – vom bedrohlich schallenden Gelächter im nächtlichen Haus bis zum ausgewachsenen Gespensterangriff.

Der größte Schock

Die ersten Minuten in **Die Nacht des Raben** schockierten die meisten **Gothic 2**-Veteranen. Da haben sich Söldner, Feuermagier, Paladine und Co. wochenlang mit Orks, Drachen und niederem Getier geprügelt und jetzt steht man wieder ganz am Anfang? Danach ist die

PC Games 05/03

Highlights des Monats:

- Jugendschutz-Booklet: Seit dem 1. April gilt das neue Jugendschutzgesetz – wie hunderte Zuschriften zeigen, zur Verwirrung etlicher Leser. Die 28-seitige Beilage bringt Licht in den Paragraphendschungel.
- **Black & White 2:** Bewaffnet mit Kamera und Notizblöcken, kehrt eine PC-Games-Delegation im britischen Lionhead-Hauptquartier ein. Ob der zweite Teil von Peter Molyneux' Monstersimulation mehr Spiel als Tamagotchi-Ersatz wird, erfahren Sie in der großen Titelstory.
- DVD: Peter Molyneux zeigt **Black & White 2.** Videoreport zur Vivendi-Spiele-Show mit Entwickler-Statements zu **Homeworld 2**, **War of the Ring** und anderen.

Die drei Top-Tests:

- **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** (Spiel des Monats) 81%
- **Delta Force: Black Hawk Down** 81%
- **Vietcong** 80%

Größte Preview:

- **Black & White 2**

Gurke des Monats:

- **Gefeuert! Dein letzter Tag**

Weiteste Verschiebung:

- **World Racing**

Wertungsdurchschnitt:

- 59



PC Games 06/03

Highlights des Monats:

- **HL und HL 2:** Wir freuen uns, Branchen-Urgestein Heinrich Lenhardt im Redaktionsteam begrüßen zu dürfen. Sein erster Einsatz im Dienst der PC Games führt zu Valve. Der Anlass: Gordon Freeman ist zurück! Alle Fakten, Eindrücke und Stimmen zu **Half-Life 2** gibt's in der siebenseitigen Titelstory.
- Ab-18-Abo: Die Zahl der Shooter-Demos geht gegen null – das Jugendschutzgesetz verbietet „jugendbeeinträchtigende" Spielausschnitte auf magazinbegleitenden Datenträgern. Mit PC Games kommen Sie dennoch nicht zu kurz: Seit Mitte April können alle volljährigen Abonnenten auf die ungeschnittene „Ab 18"-Variante umsatteln.

Die drei Top-Tests:

- **Tropico 2** (Spiel des Monats) 82%
- **Devastation** 69%
- **Die Sims: Megastar** 83%

Größte Preview:

- **Half-Life 2**

Gurke des Monats:

- **Sponge-Bob**

Weiteste Verschiebung:

- **World of Warcraft** (noch nicht erschienen)

Wertungsdurchschnitt:

- 62



Freude aber umso größer: Man wird zwar tatsächlich an den Beginn zurückversetzt, dafür bietet das Add-on aber nicht nur einen ganz neuen Abschnitt der **Gothic**-Welt, sondern erweitert die bekannten Bereiche auch um zusätzliche Händler und Quests.

Die bombastischsten Massenschlachten

Links und rechts zerfetzen Mörsergranaten donnernd Verteidigungsstellungen, Soldaten hasten angeschlagen in Deckung und Sie sind von Panzern eingekeilt: Anders als gewöhnliche Ego-Shooter setzt **Call of Duty** voll auf Massengefechte sowie eine lebendige, weil hektische Umgebung und erzeugt so ein einzigartig beklemmendes Mittendrin-Gefühl.

Größter Spielspaß auf kleinstem Platz

Max Payne 2 ist väterkompatibel: Mit sieben bis acht Stunden Spielzeit ist das jüngste Abenteuer des obercoolen Cops problemlos an zwei Abenden gelöst – sehr zur Freude von Mutter und Kind(ern).

Der beste Quickload-Ersatz

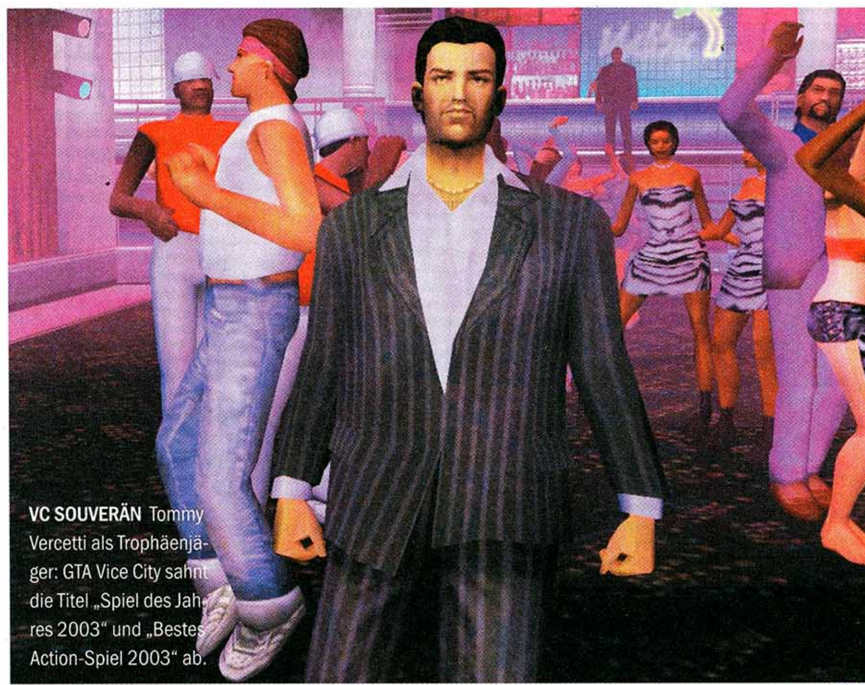
Dass selbst eine Fortsetzung wirklich innovativ sein kann, zeigt Ubisoft mit **Prince of Persia: The Sands of Time**. Beispielsweise ist sogar die Quickload-Funktion direkt ins Spiel integriert. Gescheiterte Perserprinzen bedienen sich einfach des titelgebenden Zeitsands und spulen das Geschehen wie mit einem Videorekorder bis zur gewünschten Stelle zurück.

Hatte am meisten zu sagen

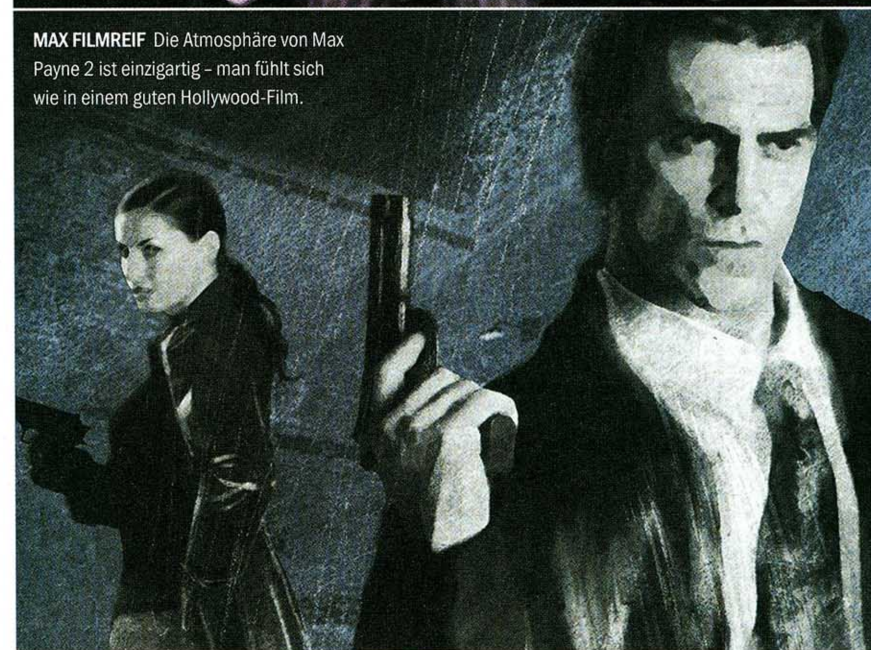
Dass Jedis schier unendlich geduldig sind und verdammt gerne in undeutlichen Bildern sprechen, hat Meister Yoda hinreichend bewiesen. Und so ist es kaum verwunderlich, dass Biowares **Star Wars**-Rollenspiel **Knights of the Old Republic** sich als wahres Dialogmonstrum entpuppt: Stolze 610.000 Wörter umfassen sämtliche Gespräche zusammengenommen.

Das deutscheste Spiel

Wen Statistiken, Handel und Zahlenspielereien in Wallung bringen, der weiß: Mögen uns Amerikaner, Briten und Japaner auch bei Actionspielen und Co. eine Nasenlänge voraus sein – deutsche Wirtschaftssimulationen bleiben unerreicht. Highlight des Jahres in puncto Komplexität, Spielbarkeit und Präsentation: der



VC SOUVERÄN Tommy Vercetti als Trophäenjäger: GTA Vice City sahnt die Titel „Spiel des Jahres 2003" und „Bestes Action-Spiel 2003" ab.



MAX FILMREIF Die Atmosphäre von Max Payne 2 ist einzigartig – man fühlt sich wie in einem guten Hollywood-Film.

PC Games 07/03

Highlights des Monats:
- E3-Bericht: Auf satten 40 Seiten berichtet die PC-Games-E3-Equipe über Trends, Highlights und Überraschungen der diesjährigen Electronic Entertainment Expo. Besonders prominent: **Die Sims 2**, **Half-Life 2** und **Knights of the Old Republic**.
- **Vice City**: Mit dem neuesten **GTA**-Ableger ist das gefürchtete Sommerloch mehr als gestopft: Rockstars' Interpretation von Filmen wie **Der Pate** oder **Scarface** verdient souverän die Spiel des Monats-Krone.
- DVD: Anlässlich der E3 kommt die PC Games nicht nur im edlen Silber-Look, sondern auch erstmals mit einer 9-Gigabyte-Doppel-DVD, prall gefüllt mit mehr als 100 Messe-Videos.

Die drei Top-Tests:
- **GTA Vice City** (Spiel des Monats) 91%
- **Colin McRae Rally 3** 85%
- **Enter the Matrix** 71%

Größte Preview:
- E3-Bericht

Gurke des Monats:
- **Legend of Zord**

Weiteste Verschiebung:
- **STALKER** (noch nicht erschienen)

Wertungsdurchschnitt: 63



PC Games 08/03

Highlights des Monats:
- **Max Payne 2** angespielt: Deutschlandexklusiv durften wir Remedys Actionfeuerwerk anspielen. Impressionen aus erster Hand und spannende Hintergrundinfos, garniert mit sensationellen Screenshots, servieren wir in der Titelstory – guten Appetit!
- USK 16 und Demo-Wahnsinn: Ab der Ausgabe 08/03 prangt ein bläuliches „USK 16"-Siegel auf den Kioskausgaben der nunmehr ab 16 freigegebenen PC Games. Den neu gewonnenen Spielraum nutzen wir für ein spätsommerliches Präsent: Die Demo-Sektion der DVD beinhaltet spielbare Actionperlen wie **Unreal 2**, **Vietcong**, **Elite Force 2** oder **Enclave**.

Die drei Top-Tests:
- **Elite Force 2** (Spiel des Monats) 83%
- **Warcraft 3: Frozen Throne** 92%
- **Ghost Master** 83%

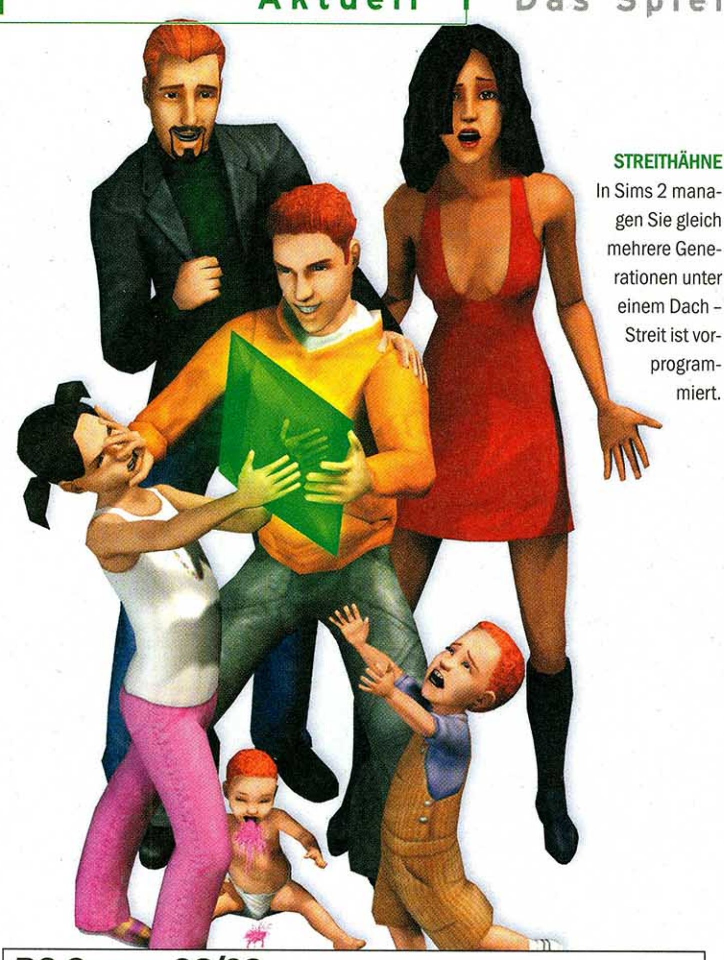
Größte Preview:
- **Max Payne 2**

Gurke des Monats:
- **Premium Kartenspiele-Sammlung**

Weiteste Verschiebung:
- **Star Wars: Galaxies**

Wertungsdurchschnitt: 62





STREITHÄHNE In Sims 2 managen Sie gleich mehrere Generationen unter einem Dach – Streit ist vorprogrammiert.

Fußballmanager 2004 aus dem Kölner Entwicklerstudio von EA Sports.

Die originalgetreueste D&D-Umsetzung

Die PC-Umsetzung des Greyhawk-Moduls **Tempel des elementaren Bösen** hält sich eng an die komplexen **Dungeons & Dragons**-Regeln. Genrekenner wissen, was das bedeutet: ein Rollenspiel für echte Profis.

Der teuerste Durchschnitt

Rund 30 Millionen US-Dollar sollen Entwicklung und Lizenz von **Enter the Matrix** verschlungen haben – für ein wirklich gutes Spiel hat es dennoch nicht gereicht. Technische Patzer – etwa eckige Reifen – und etliche unfertig wirkende Missionen trüben den **Matrix**-typischen Kampfsport-Spaß. Nur einer freut sich über **Enter the Matrix**: Publisher Atari, dank über drei Millionen verkaufter Exemplare.

Der bunteste Genrecocktail

Spellforce ist ein Echtzeit-Strategie-Rollenspiel in 3D – das klingt seltsam, spielt sich aber genial. Trotz aller Komplexität steuert sich die einzigartig gelungene Genresynthese dank neuartigem Click&Fight-System überraschend intuitiv. Zudem erhalten Sie hier wirklich viel fürs Geld: Mehr als hundert Stunden umfasst die Kampagne, ohne künstlich gestreckt zu wirken.

Der blindeste Aktionismus

Persönliche oder gesellschaftliche Tragödien scheinen in Politikern einen unbändigen Tatendrang auszulösen. Nach dem schrecklichen Massaker von Erfurt bemühten sich Scharen von Volksvertretern, einander mit Lösungsvorschlägen zu übertreffen. Eine besonders beliebte Idee: gewalthaltige Computerspiele stark einschränken oder am besten gleich ganz verbieten. In der Folge verabschiedeten Bundestag und Länderkammer in Rekordzeit die Entwürfe für ein neues Jugendschutzgesetz – im Nachhinein betrachtet offenbar überhastet. Denn gute Ansätze, wie die Verbindlichkeit von Altersfreigaben, reichen nicht – es wurden zu viele Fragen offen gelassen. Wieso darf beispielsweise ein Zwölfjähriger im Spieletempel um die Ecke keinen Titel mit USK-16-Freigabe kaufen, wenn er ihn völlig problemlos und legal vom Internet-Versender bekommt?

Der ohrwurmigste Soundtrack

In **GTA Vice City** passt einfach alles: Das sehr gut aufgemachte Radioprogramm umfasst insgesamt sieben Stunden Musik mit Nena, Judas Priest, Toto, Foreigner, Michael Jackson und vielen anderen. Einmalig das Achtzigerjahre-Feeling, wenn man mit flatterndem Hemd und dröhnendem Iron-Maiden-Sound über die Strandpromenade knattert.

Die undeutlichste Seriennummer

Die **Spellforce**-Ambitionen so mancher Käufer scheiterten schon vor dem eigentlichen Spielbeginn: Die zur Installation notwendige Seriennummer ist in einer so unglücklich gewählten Schriftart gedruckt, dass sich beispielsweise 1 und I kaum voneinander unterscheiden lassen.

PC Games 09/03

Highlights des Monats:

- Schwerpunkt **Die Sims 2**: Heinrich Lenhardts Audienz bei Sims-Vater Will Wright. Passend zur Mega-Vorschau: Das Vorabvideo zum siebten Sims-Add-on Hokus Pokus, bewegte Bilder des Sequels und das ganze Interview mit Will Wright auf der DVD.
- Vollversion **Rally Trophy**: Rallyefreunde frohlocken: Die durchweg mit guten 80er-Wertungen gewürdigte Rennsimulation versüßt CD- und DVD-Käufern als kostenfreie Vollversion den September.
- **Tomb Raider: Angel of Darkness**: PC Games warnt: Zu knappe Entwicklungszeit und übermäßig hohe Erwartungen brechen **Tomb Raider 6** das Spielspaßgenick.

Die drei Top-Tests:

- Star Wars: Galaxies 78%
- Midnight Club 2 83%
- Tomb Raider: Angel of Darkness 65%

Größte Preview:

- Die Sims 2

Gurke des Monats:

- Nina

Weiteste Verschiebung:

- Doom 3 (noch nicht erschienen)

Wertungsdurchschnitt:

- 54



PC Games 10/03

Highlights des Monats:

- Games Convention: In einem sechsseitigen Editor's Digest präsentiert die Redaktion ihre Auslese der 35 vielversprechendsten Spiele aller Genres.
- 11 Jahre PC Games: Zur Geburtstagsausgabe bedanken wir uns mit vielen Extras, etwa der Vollversion **X-Gold**, 80 Minuten Video-Reports auf DVD oder dem schnieken Gold-Cover.
- **Jedi Knight 3**: Laserschwerter surren überall – die PC Games hat das Jedi-Fieber gepackt. Damit auch Besitzer älterer Hardware in den Genuss des unübertroffenen **Star Wars**-Gefühls kommen, durchleuchtet unser Hardware-Ministerium **Jedi Knight 3** auf Tuningoptionen – mit verblüffend effektiven Ergebnissen.

Die drei Top-Tests:

- Jedi Knight 3 (Spiel des Monats) 91%
- Tron 2.0 86%
- World Racing 80%

Größte Preview:

- Medal of Honor: Pacific Assault

Gurke des Monats:

- Hugo Smakkaball

Weiteste Verschiebung:

- Counter-Strike: Condition Zero (noch nicht erschienen)

Wertungsdurchschnitt:

- 58



PC Games 11/03

Highlights des Monats:

- Schlacht-um-Mittelerde-Premiere: An was werkeln die **C&C**-Macher eigentlich nach **Generäle**? PC Games weiß die Antwort: Bei EALA entsteht zurzeit das offizielle Echtzeit-Strategiespiel zu Tolkiens Kulttrilogie. Der Clou: Aufseiten von Saurons Schergen soll eine alternative Story durchlebt werden, inklusive der ultimativen Schlacht um die Elbenfestung Bruchtal.
- DVD: Fünf exklusive Demos zu **Lords of Everquest**, **Anstoß 4 Edition 03/04**, **Space Colony**, **World Racing** und **Knightshift**. Zusätzlich 16 weitere spielbare Versionen und über 20 Videoreportagen.

Die drei Top-Tests:

- Tony Hawk's Pro Skater 4 89%
- Yager 87%
- Homeworld 2 84%

Größte Preview:

- Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

Gurke des Monats:

- Crime Scene Manhattan

Weiteste Verschiebung:

- X2: Die Bedrohung (noch nicht erschienen)

Wertungsdurchschnitt:

- 69



Die innovativste Grafik

Mitten in den Trend zu immer realistischerer Grafik platzte Ubisofts Ego-Shooter **XIII**: Der packende Spionage-Thriller überrascht mit Optik im Comic-Stil. Der Trick: Dank Cel Shading sehen alle Charaktere und Landschaften buchstäblich wie gemalt aus.

Die interaktivste Filmfortsetzung

Das Science-Fiction-Drama **Tron**, in dem ein Softwareentwickler in einen Computer gesogen wird und dort gegen böse Superprogramme kämpft, sorgte Anfang der Achtzigerjahre mit futuristisch-abgefahrener Optik und witzigen Ideen für Furore in der Kinolandschaft. In dieselbe Bresche schlägt knapp 20 Jahre später die interaktive Fortsetzung: **Tron 2.0** greift die Geschichte des Klassikers auf und bereitet sie als Ego-Shooter neu auf. Für möglichst großen Wiedererkennungswert haben die Entwickler unter anderem mit Filmemachern wie Art Director Syd Mead zusammengearbeitet.

Die verwischteste Grafik

Bewegungsunschärfe hat sich 2003 zum echten Trend entwickelt: Als Erster peppte Codemasters bei **DTM Race Driver** die sonst etwas kargen Landschaften durch geschicktes Motion Blur ordentlich auf. Jüngste Vertreter der Wischfraktion: **Prince of Persia, Beyond Good & Evil** sowie **Need for Speed: Underground**.

Der hungrigste Hardware-Fresser

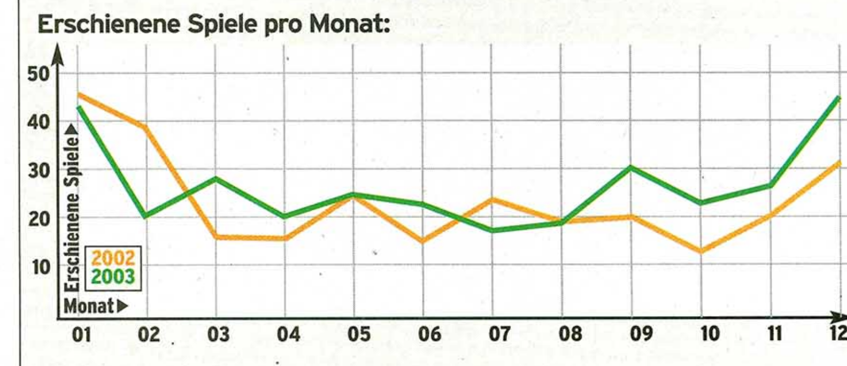
Deutlich über 2 Gigahertz und eine Radeon 9800 Pro sollten Ihren Rechenknecht schon antreiben, wenn Sie sich in **Halo** nicht mit heruntergeschraubten Details oder einer niedrigen Auflösung zufrieden geben wollen. Wofür die Hardware-Power draufgeht, bleibt angesichts optisch eindrucksvollerer Konkurrenz – beispielsweise **Unreal 2** – leider unklar.

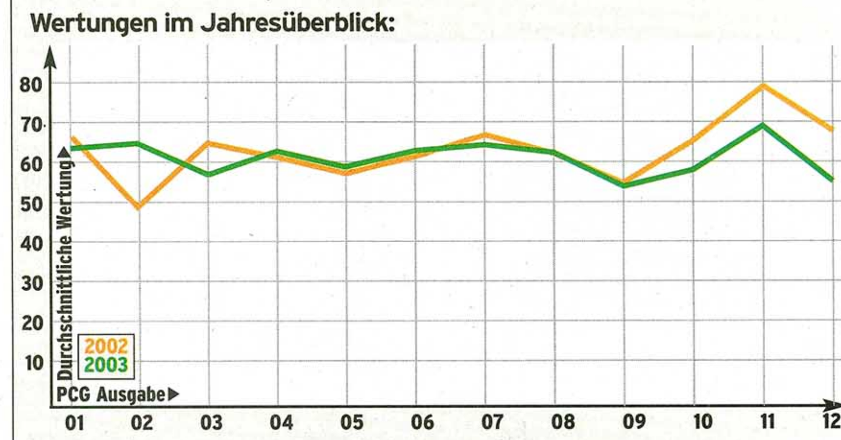
Die Gurke des Jahres

Kollege Bergmann witterte zunächst einen perfiden Aprilscherz der Redaktion – und lag damit falsch. Pünktlich zur Ausgabe 04/03 desillusionierte Entwickler Duckfoot mit der dreiteiligen Cruncher-Familie (**Cruncher in Mazeland, Lady Cruncher und Froggies**) unseren Jungredakteur: Nicht jedes Spiel macht irgendwie Spaß. Durchschnittswertung: 2 Prozent

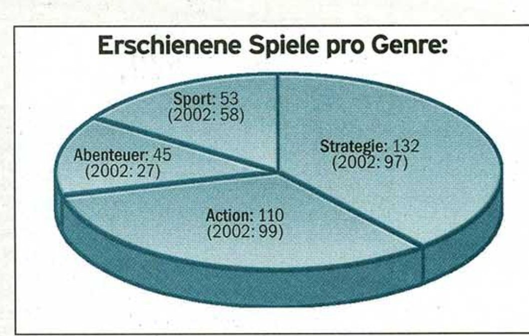
Statistisches am Rande

- Besucherrekord für die Games Convention: Mit 92.000 Besuchern tummeln sich 2003 12.000 Menschen mehr als bei der vorjährigen Premiere in den Leipziger Messehallen. Die Veranstalter äußern sich zufrieden.
- 600.000 Thailänder spielen das Online-Rollenspiel **Ragnarok** – Grund genug für die Regierung, einzuschreiten: Seit dem 15. Juli ist in dem asiatischen Land der Betrieb von Game-Servern zwischen 22 und 6 Uhr untersagt.





Mit insgesamt 340 Spielen stieg die Zahl der Neuerscheinungen 2003 gegenüber dem Vorjahr um 59, das entspricht 21 Prozent. Vor allen Dingen im so genannten Sommerloch machte sich das bemerkbar: Während 2002 noch vier Einbrüche unter die 20-Spiele-Marke zu verzeichnen waren, kam das in diesem Jahr nur noch zweimal vor. Am stärksten haben Strategie- und Abenteuerspiele zugelegt. Der Wertungsdurchschnitt ist leicht gesunken, von 63 (2002) auf 61 in 2003.



PC Games 12/03

Highlights des Monats:
- **Max Payne 2** im Test-Fokus: Cooler Held, starke Story und opulente Grafikeffekte – aber wie gut spielt sich **Max Payne 2** wirklich? Der abgebrühte Ex-Cop stellt sich dem kompromisslos kritischen PC-Games-Test.
- Jahresbestleistung: Die vorweihnachtliche Spieleflut erreicht mit Edel-Spielen wie **Max Payne 2**, **Call of Duty**, **Halo** oder **FIFA 2004** einen ersten Höchststand und die Redaktion reagiert: Die Ausgabe 12/03 bietet stolze 268 Seiten Schmökerspaß – allein 108 entfallen auf die Testrubrik.
- DVD: Als besonderes Schmankerl liegt der Aufbau-Klassiker **Siedler 3** als Vollversion bei. Außerdem: 19 Top-Demos, etwa **FIFA 2004**, **Silent Storm** (exklusiv) oder **Die Rückkehr des Königs**.

Die drei Top-Tests:
- **Max Payne 2** (Spiel des Monats) 89%
- **FIFA Football** 2004 89%
- **Call of Duty** 86%

Größte Preview:
- **Spellforce**

Gurke des Monats:
- **Heinzeljagd**

Weiteste Verschiebung:
- **Half-Life 2** (noch nicht erschienen)

Wertungsdurchschnitt:
- 55



PC Games 01/04

Highlights des Monats:
- Frohes Fest: Das ganze PC-Games-Team wünscht frohe Weihnachten und beschert alle Leser im Voraus: Drei Top-Vollversionen (**3 Skulls of the Toltecs**, **Gunbound** und **Sudden Strike**), eine 50 Seiten starke Testrubrik sowie 90 Minuten Spiele-Videos zu **Sacred**, **X2**, **Spellforce** und Co. schmücken das goldene Advents-Heft.
- Denton spricht Deutsch: Ion-Storm-Chef Warren Spector weilt in der Hamburger Eidos-Niederlassung und begründet höchstpersönlich, warum sich das Warten auf die deutsche **Deus Ex 2**-Version (angekündigt für März 2004) lohnt.

Die drei Top-Tests:
- **Spellforce** (Spiel des Monats) 90%
- **Knights of the Old Republic** 92%
- **Need for Speed: Underground** 86%

Größte Preview:
- **Die Sims 2**

Gurke des Monats:
- **Pax Romana**

Weiteste Verschiebung:
- **Far Cry** (noch nicht erschienen)

Wertungsdurchschnitt:
- 65





VIDEO AUF DVD

Mainz

Made in Germany, Teil 10

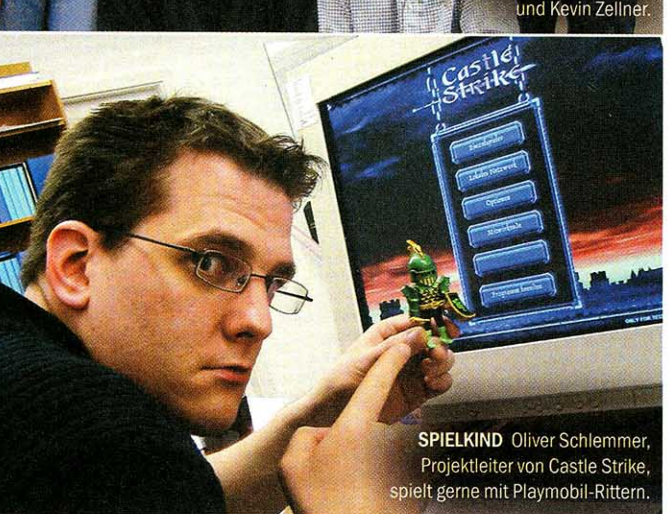
Zu Besuch bei Related Designs

Mit America landeten die Mainzer Related Designs einen Überraschungs-Hit. Nach No Man's Land und Castle Strike arbeiten sie jetzt zusammen mit Sunflowers an Anno War.



Dirk Gooding besuchte Related Designs in Mainz.


DIE WICHTIGEN VIER Die Gesellschafter von Related Designs unter sich (von links nach rechts): Thomas Pottkämper, Thomas Stein, Burkhard Ratheiser und Kevin Zellner.



SPIELKIND Oliver Schlemmer, Projektleiter von Castle Strike, spielt gerne mit Playmobil-Rittern.

Wenn am Rosenmontag tausende bunt angemalter und verkleideter Menschen durch die Mainzer Innenstadt ziehen, dann ist klar: Es ist Meenzer Fassenacht, die berühmte fünfte Jahreszeit. Keine 100 Meter vom Lärm und Trubel des Rosenmontagszugs entfernt befindet sich das Büro von Related Designs, den Entwicklern von **America**, **No Man's Land** und **Castle Strike**. Fastnacht hin oder her, in den Büroräumen in der Fuststraße herrscht schon jetzt eine freudige Stimmung, getreu dem Motto „Mainz, wie es singt und lacht". Denn das Entwicklerteam hat nicht nur gerade die Arbeiten an **Castle Strike** fertig gestellt, sondern wird auch demnächst zusammen mit Sunflowers **Anno War** entwickeln – einen Echtzeit-Strategieableger der hierzulande extrem erfolgreichen **Anno**-Serie.

Vom Hobby zum Beruf

Dabei fing 1995 alles ganz klein an. Mit Werbe- und Onlinespielen schnupperten die Mainzer neben dem Studium erste Entwickler-Luft, später folgten kleinere PC-Spiele für Data Beckers **Goldene Serie**. „Das war eine lehrreiche Zeit für uns alle", verrät uns Thomas Pottkämper, einer der Geschäftsführer von Related Designs. „Wenn man Werbespiele für größere Firmen entwickelt, darf man keine Zeit vertrödeln. Anders als bei einer normalen Spiele-Entwicklung wollen die Firmen ihren Titel zum ausgemachten Termin auf dem Tisch haben. Und wenn man den Termin nicht halten kann, kriegt man Ärger – richtig Ärger!" Kein Wunder, dass Related Designs heute zu den deutschen Entwickler-Studios gehört, die ihre Spiele in der Regel pünktlich abliefern. „Im Gegensatz zu vielen anderen Teams hält Related Designs seine Milestones ein", bestätigt CDVs Pressesprecher Eric Standop. Die Mainzer hatten erst kürzlich **No Man's Land** für den Karlsruher Publisher fertig gestellt.

Die große Krise

Vor drei Jahren landete Related Designs mit **America** den ersten großen Erfolg. Hierzulande verkaufte sich das Echtzeit-Strategiespiel über 100.000 Mal. „In jener Zeit konnte man auch mit durchschnittlichen PC-Spielen wie **America** erfolgreich sein", erklärt uns Geschäftsführer Burkhard Ratheiser. Ermutigt von den guten Absatzzahlen, entschloss man sich daraufhin, das Team personell auszubauen und zwei bis drei Titel gleichzeitig zu entwickeln. „Die Planung sah so aus, dass wir mit Spiel A loslegen, während sich Spiel B gerade in der Mitte der Entwicklung befindet und Spiel C kurz vor der Fertigstellung ist", so Ratheiser. „Das funktioniert natürlich nur, wenn man ständig neue Projekte an Land zieht." Oder einem die wirtschaftliche Lage keinen Strich durch die Rechnung macht. Denn seit geraumer Zeit verkaufen sich hierzulande nur noch die absoluten Toptitel, selbst sehr gute Spiele à la **No Man's Land** bleiben wie Blei in den Regalen liegen. Publisher wie Fishtank verschwanden komplett von der Bildfläche und auch größere Firmen wie CDV oder Jowood mussten schmerzlich erfah-

ren, dass man mit mittelprächtigen Titeln kein Geld mehr einfährt. „Wofür die Film- und Musikbranche Jahrzehnte brauchte, geschieht in der Spiele-Industrie gerade im Zeitraffer", schüttelt Thomas Pottkämper den Kopf. „Das Stichwort lautet Konsolidierung: Große Firmen wie EA, Atari oder auch Take 2 werden noch größer und mächtiger, die mittleren und kleinen geben auf oder werden gekauft. Als Entwickler hat man es da nicht gerade leicht."

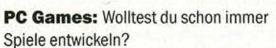
Schritt für Schritt

Angesichts der angespannten konjunkturellen Lage hat sich auch bei Related Designs vieles geändert. Mitarbeiter wurden entlassen, Aufgaben wie Grafik sowie Sound und Musik erledigen darauf spezialisierte Firmen als Auftragsarbeit. Dazu Ratheiser: „Mit unserem neuen Projekt **Anno War** wird sich diesbezüglich wieder etwas ändern. Unser Budget ist größer als bei älteren Titeln, daher werden wir unser Team personell verstärken. Schließlich wollen wir mit **Anno War** ein absolut überzeugendes PC-Spiel abliefern." Typisch Related Designs. Die Mainzer stapeln tief, so wie sie es immer tun ... und bleiben dabei ihrer Firmen-Philosophie treu. „Step by Step" lautet die Devise. Schritt für Schritt, von einfachen Werbespielen über mittelprächtige Titel wie **America** bis hin zu guten PC-Spielen wie **No Man's Land** und **Castle Strike**. Ob **Anno War** diese Liste um einen absoluten Toptitel erweitert, bleibt abzuwarten. Zu wünschen wäre es den bescheidenen Mainzern allemal.

DIRK GOODING

Zur Sache, Herr Pottkämper!

Thomas Pottkämper über bekannte Marken, **Anno War**, ZDF und den Wilden Westen



PC Games: Wolltest du schon immer Spiele entwickeln?
Pottkämper: „Ich persönlich stand mal vor der Wahl, als Redakteur zum Fernsehsender ZDF zu gehen oder Computerspiele zu entwickeln. Glücklicherweise hab ich mich für die Spiele entschieden."

PC Games: Seid ihr Karl-May-Fans oder wieso verschlägt es euch thematisch immer wieder in den Wilden Westen?
Pottkämper: „Mit **America** wollten wir ein Strategie-Spiel vor einem interessanten geschichtlichen Hintergrund entwickeln. Das Thema Wilder Westen hat sich ergeben, weil es unverbraucht war. **No Man's Land** ist eigentlich kein Wildwest-Spiel, sondern umfasst 300 Jahre amerikanischer Geschichte. Mit **Castle Strike** haben wir ebenfalls wieder ein Spiel am Start, das vor einem spektakulären geschichtlichen Hintergrund angesiedelt ist."

PC Games: Mit **Anno War** arbeitet ihr zum ersten Mal mit einem großen Markennamen. Inwieweit wird sich euer bisheriger Arbeitsablauf ändern?
Pottkämper: „Wir werden bei **Anno War** viel enger mit unserem Partner Sunflowers zusammenarbeiten, als das früher bei anderen Titeln mit anderen Publishern der Fall war. Da uns auch erstmals ein größeres Budget zur Verfügung steht, können wir nun unser volles Potenzial ausschöpfen."

PC Games: Wenn ihr die Wahl hättest, an welcher „Marke" – abgesehen von **Anno** – würdet ihr gerne arbeiten, sprich ein Spiel entwickeln?
Pottkämper: „**Anno** ist die erfolgreichste Spiele-Serie in Deutschland, was kann man sich mehr wünschen?"

SPIELE-PORTFOLIO
Related Designs hat sich auf Echtzeit-Strategiespiele spezialisiert und arbeitet seit No Man's Land (unten rechts) mit einer eigenen 3D-Engine.

CASTLE STRIKE

AMERICA

NO MAN'S LAND

KICKER-LEHRSTUNDE
PC-Games-Redakteur Dirk Gooding und Kameramann Michael Neubig bekamen beim Kickern mit 0:10 im ersten Spiel mächtig auf die Mütze.



ZAHLEN UND FAKTEN
Related Designs

RELATED DESIGNS

Firmensitz: Mainz
Besteht seit: 1995
Geschäftsführer: Thomas Pottkämper, Burkhard Ratheiser, Thomas Stein
Anzahl der Mitarbeiter: 11
Spiele in der Entwicklung: Anno War
Geplante Veröffentlichung: 2005
Bisherige Projekte: America, No Man's Land, Castle Strike

Kampf um Deutschland

Ein besonders durchdachtes Spiel finden E-Plus-Kunden im i-mode-Angebot ihres Providers: In Battlemachines nehmen Sie an einer interaktiven Schlacht um Deutschland teil. Ihr Handy erkennt dabei den aktuellen Standort und lässt Sie mit virtuellen Kampfrobotern das Gebiet erobern und verteidigen. Sie nehmen entweder an deutschlandweiten Kämpfen mit ausgewählten Karten teil oder arrangieren eigene Kämpfe gegen Freunde.
Info: Battlemachine, www.de.battlemachine.com

Neun neue Handy-Spiele

Der Handy-Spiel-Anbieter Elkware hat seit Dezember 2003 neun neue Spiele im Repertoire. Besonders erwähnenswert sind die hübsch aufgemachten deutschen Quiz-Spiele zu den Themen Berühmtheiten, Sport, Wissenschaft, Geographie, Geschichte. Auf der Webseite finden Sie auch das neue 2D-Jump&Run namens No Way Out, ein neues Rollenspiel-Abenteuer der Das-Schwarze-Auge-Serie, das Tennis-Spiel Mobile Tennis sowie das Jump&Run Ancient Towers of Sarun. Die Spiele kosten jeweils 5 Euro und sind über die Elkware-Webseite erhältlich.
Info: Elkware, www.elkware.com

Handliches Multimedia-As

Nokias 3300 ist eine praktische Alternative zum flunderförmigen N-Gage. Das Entertainment-Handy ist deutlich kleiner und muss beim Telefonieren nicht quer an den Kopf gehalten werden. Per Navigationstaste und das praktische Querformat lassen sich aktuelle Java-Games wie zum Beispiel Prince of Persia: Sands of Time(siehe Test auf dieser Seite) auf dem Symbian-Gerät spielen. Bis zum 31. Januar 2004 erhalten Sie das 3300 samt Service-Mobilfunkvertrag (24 Monate), 64 MByte Speicherkarte und umfangreicher MP3-Software für 99 Euro bei E-Plus.
Info: E-Plus, www.eplus.de

Online-Rollenspiel fürs Handy

Die Softwarefirma Hudson bietet in Japan viele interessante Handy-Spiele an, darunter zum Beispiel das Rollenspiel Miracle Quest und Handy-Versionen der Maxis-Klassiker Sim City und A-Train. Wann und wie die Titel allerdings den Weg nach Deutschland finden, steht noch nicht fest.
Info: Hudson Software, www.hudson.co.jp



DFB FUSSBALLMANAGER

Hol dir **den Titel!**

Im Handy-Spiel **DFB Fußballmanager** treten Sie entweder als einfacher Fußballspieler oder gleich als Manager Ihres eigenen Fußballclubs auf. Lassen Sie Ihr Team durch geschicktes Training zum erfolgreichsten aller Zeiten werden, stellen Sie Ihre Wunschmannschaft auf, investieren Sie in neue Spieler, in ein moderneres Stadion und gewinnen Sie einen Titel nach dem anderen.

Im 2D-Spielmodus haben Sie die Kontrolle über die Spieler und können den Ball zu anderen Spielern passen. Als Torwart machen Sie dem Computergegner das Leben schwer, indem Sie die passende Parade verwenden. Vor jedem Spiel legen Sie die Aufstellung fest und während des Spiels können Sie sogar Spieler auswechseln.

Ihrem Team und den Spielerm dürfen Sie beliebige Namen geben – Sie sind also nicht nur auf die Namen der Nationalspieler festgelegt, sondern können auch Freunde oder Kollegen über das virtuelle Grün jagen. Der **DFB Fußballmanager** ist für die folgenden Nokia-Handys geeignet: N-Gage, 7650, 3650, 3300, 5100, 6100. Bei Handys mit Pfeil- oder Navigationstasten werden auch diese Tasten zur Spielsteuerung unterstützt. E-Plus-Kunden können das Spiel für 3,49 Euro über die Webseite www.eplus-unlimited.de bestellen.

Aktuelle Handy-Spiele **im Test**

PRINCE OF PERSIA: SOT



Kämpfen Sie sich als Prinz mit Dolch und Geschicklichkeit durch sechs Levels und drei Welten. In der Symbian-Version besonders hübsch anzusehen und leicht zu spielen.

WERTUNG	
Genre:	Jump & Run, 2D
Hersteller:	Gameloft
Betriebssystem:	Java, Symbian
Preis:	3 bis 5 Euro
Wertung:	★★★★★

MARC DESAILLY PRO SOCCER



Gutes 2D-Fußballspiel mit zwei Schwierigkeitsgraden, 32 realen Nationalmannschaften, Golden Goal, Nachspielzeit und Elfmeterschießen. Lässt sich überraschend gut steuern.

WERTUNG	
Genre:	Sport, 2D
Hersteller:	Gameloft
Betriebssystem:	Java
Preis:	3 bis 5 Euro
Wertung:	★★★★

RAYMAN 3

Sehr buntes 2D-Spiel und niedlicher Handy-Grafik. Als Rayman springen und hangeln Sie sich durch neun Levels, um den schwarzen Lum André zu besiegen.

WERTUNG	
Genre:	Jump & Run, 2D
Hersteller:	Gameloft
Betriebssystem:	Java (N-Gage)
Preis:	3 bis 5 Euro
Wertung:	★★★★

Die Spiele bekommen Sie als kostenlose Demo auf www.eplus-unlimited.de.



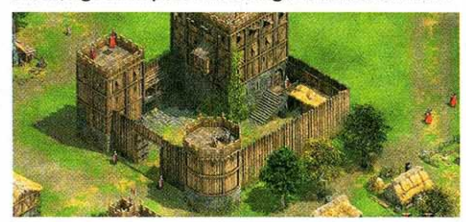
Doom 3

Eines muss man id Software lassen – in puncto Grafik macht den Texanern rund um Programmier-Wunderkind John Carmack niemand was vor. Doch was das Spieldesign betrifft, so muss man id Software mittlerweile Innovations-Armut vorwerfen. Bislang deutet alles darauf hin, dass **Doom 3** zwar ein technisch überragendes Spielerlebnis wird. Mehr als das „Tür auf, Rakete rein, Tür zu"-Prinzip sollte man von dem Horror-Shooter aber nicht erwarten. Ob das angesichts von Titeln wie **Deus Ex 2** oder **Far Cry** reicht?

Entwickler .... id Software
Anbieter .... Activision
Termin .... When it's done

VORSCHAU

STRATEGIE



ACTION











Knights of Honor

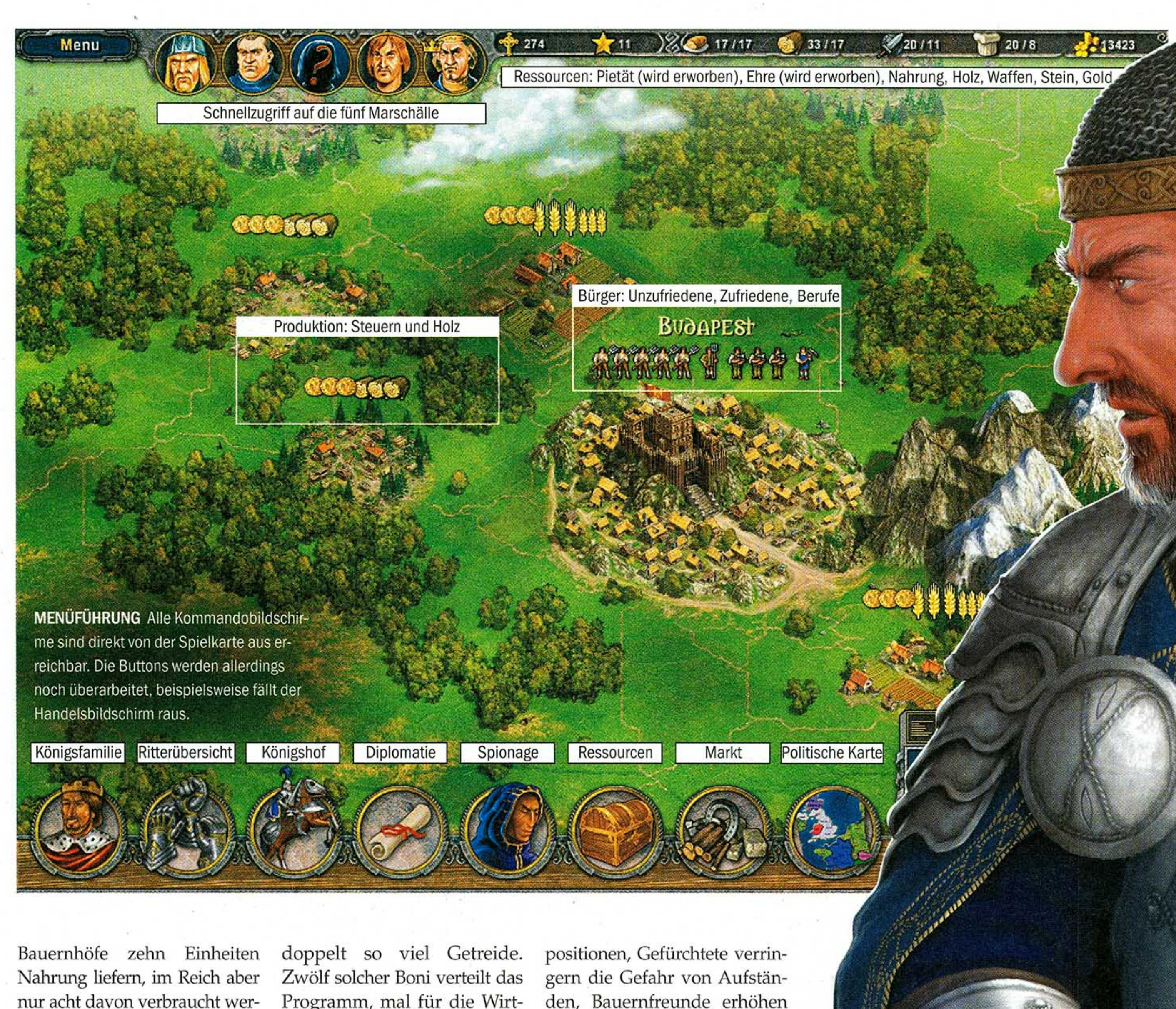
Kann eine Mischung aus **Civilization, Lords of the Realm und Heroes of Might & Magic** in Echtzeit funktionieren? Ein Besuch der Entwickler aus Bulgarien bei PC Games hat die Frage nun endlich beantwortet.

Die Black Sea Studios sind Bulgariens einziges Spiele-Entwicklerteam – und echte Mittelalter-Fans. Wo Platz für Perlen wie **Stronghold**, **Medieval: Total War** oder **Age of Empires 2** ist, soll nun **Knights of Honor** die besten Elemente aus Klassikern wie **Civilization**, **Lords of the Realm** und **Heroes of Might & Magic** zu einem Echtzeit-Strategiespiel mit Diplomatie, Wirtschaft, Helden, Belagerungen sowie Feldschlachten vereinen. Wie das funktioniert, erklärte uns Teamchef Vesselin Handjiev beim Besuch in der Redaktion.

Hungerleider kämpfen nicht

Als Herrscher über ein Königreich sollen Sie Ihre Macht über ganz Europa ausdehnen, sei es durch Wahl, Verhandlungsgeschick oder Eroberungen. Da ohne die nötigen Waffen und Proviant keine Armee marschiert, gilt es zunächst, die heimische Wirtschaft anzukurbeln. Alle Dörfer einer Grafschaft stellen eine von fünf Ressourcen bereit. Je nach Ausbaustufe mehr oder weniger, je nach geographischer Lage mal Stein (in den Bergen), mal Holz (nahe Wäldern), mal Getreide (in Ebenen). Weil **Knights of Honor** das Augenmerk nicht wie **Stronghold** auf eine Burg oder Siedlung legt, sondern auf die Verwaltung eines ganzen Königreichs, geben Sie keine einzelnen Bergwerke oder Farmen in Auftrag. Stattdessen werden ganze Produktionsgebiete vergrößert. Wenn Sie die örtlichen Betriebe nicht auf einen bestimmten Rohstoff spezialisieren, fließen dafür mehr Steuern in den Staatssäckel, mit denen Sie wiederum andere Siedlungen erweitern können. Ähnlich wie in **Civilization** häufen Sie keine Reichtümer an, sondern können jeweils nur den Überschuss investieren. Beispiel: Wenn Ihre

AM WASSER GEBAUT Über Häfen können Waren importiert und Truppen eingeschifft werden.



MENÜFÜHRUNG Alle Kommandobildschirme sind direkt von der Spielkarte aus erreichbar. Die Buttons werden allerdings noch überarbeitet, beispielsweise fällt der Handelsbildschirm raus.

Bauernhöfe zehn Einheiten Nahrung liefern, im Reich aber nur acht davon verbraucht werden, bleiben zwei für einen Trupp Bogenschützen übrig. „Falls man aber zu viele Soldaten rekrutiert, kommt es zu einer Hungersnot, was womöglich zu einer Revolte führt", warnt Vesselin.

Edelsteine aus dem Orient

Neben den fünf Standardwaren werden im mittelalterlichen Europa 16 besonders seltene Substanzen gehandelt, die nur in ganz bestimmten Landstrichen vorkommen. Einige können ausschließlich über Häfen aus dem Orient oder dem Schwarzen Kontinent eingeführt werden. Die Kontrolle über solche Rohstoffe birgt ganz besondere Vorteile. Beispielsweise produzieren die Farmen von Herrschern, die Zugriff auf Tinte, Elfenbein und Edelsteine haben, fast doppelt so viel Getreide. Zwölf solcher Boni verteilt das Programm, mal für die Wirtschaft, mal fürs Militär, wobei sich die Verteilung jedes Mal ändert. „Man weiß also nie, welche Belohnung für Eroberungen winkt", erläutert Chefdesigner Vesselin. „Nur, dass Silber, Salz und Honig Vorteile bringen."

Vom Ritter zum Marschall

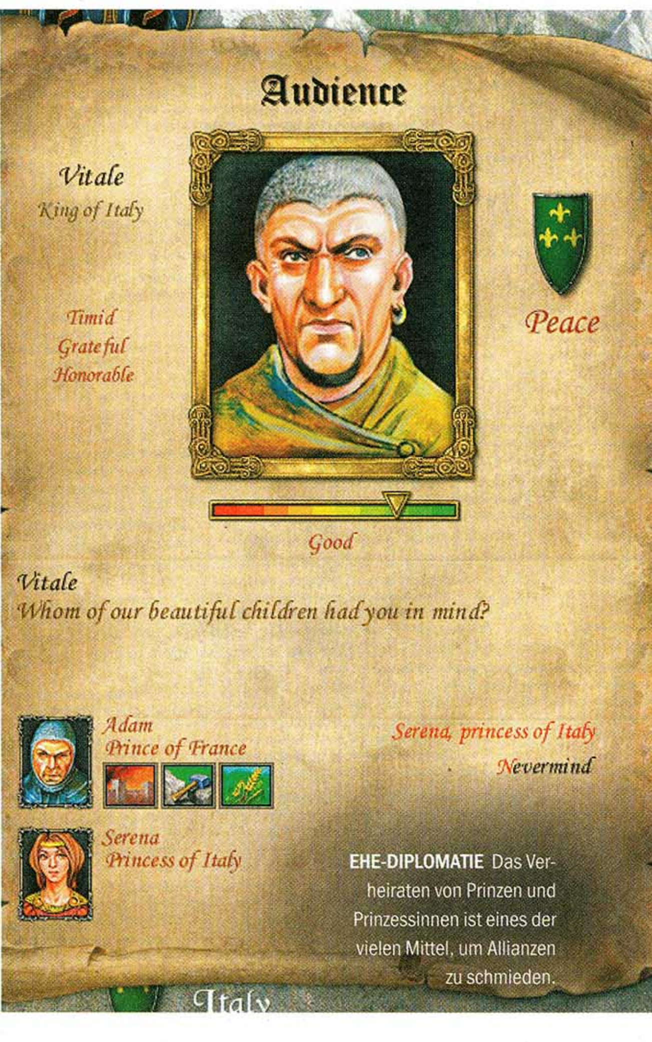
Im Zentrum aller Ländereien thront eine mächtige Burg. Dort sitzt der Verwalter, einer von insgesamt 4.500 Rittern, die Sie anwerben können. Allen Recken gemein sind drei von 25 Attributen, die ihre Fähigkeiten als Armeeführer oder Regent bestimmen. Logistiker beispielsweise führen ihre Truppen schneller übers Schlachtfeld, Eroberer verleihen ihren Männern einen Bonus, wenn sie auf feindlichem Gebiet kämpfen, Taktiker verstärken Defensivpositionen, Gefürchtete verringern die Gefahr von Aufständen, Bauernfreunde erhöhen die Getreideproduktion in ihrer Mark. Spielentscheidend mögen die Begabungen zwar nicht sein, der richtige Kommandeur kann aber durchaus ein Scharmützel, das sonst verlustreich gewesen wäre, zu seinen Gunsten wenden. „Es lohnt sich, möglichst oft am Königshof vorbeizuschauen", rät Firmengründer Vesselin. „Dort bieten ständig neue Ritter ihre Dienste an." Fünf davon dürfen Sie gar in den Stand eines Marschalls erheben, die Einzigen, die ihre Streitkräfte überall ins Gefecht führen. Verwalter bleiben an „ihre" Burg gebunden.

Recken als Moralapostel

Wenn zwei Armeen aufeinander prallen, können Sie Ihren General entweder automatisch fechten lassen oder selbst das Kommando führen.



BEI TAG UND NACHT Der Wechsel der Tageszeiten ist kein bloßer grafischer Gag, sondern beeinflusst auch die Kämpfe. Bei Nacht ist eine Armee schwerer zu entdecken, allerdings hat die Dunkelheit schlechte Auswirkungen auf die Moral der Kämpfer.



EHE-DIPLOMATIE Das Verheiraten von Prinzen und Prinzessinnen ist eines der vielen Mittel, um Allianzen zu schmieden.

Wenn Sie sich für Letzteres entscheiden, wechselt die Perspektive von der Übersichtskarte zur Schlachtfeldansicht, die je nach Ort anders generiert wird. Dort tragen Sie eine klassische Echtzeit-Bataille aus. Statt einzelner Einheiten kontrollieren Sie allerdings ganze Verbände, ähnlich wie bei **Against Rome** oder **Praetorians**. Fast ebenso wichtig wie Stärke und Anzahl ist die Moral Ihrer Kämpfer. Eine hoch motivierte Bauerntruppe gibt auch einer eigentlich überlegenen, aber angeschlagenen Kavallerie-Abteilung Saures. Weil die Kampfeslust Ihrer Männer von den Heerführern entscheidend beeinflusst wird, „ist es enorm wichtig, dass man die Marschälle möglichst gut ausbildet", sagt Vesselin. Um die Attribute um bis zu drei Stufen zu verbessern, müssen Sie Ruhmpunkte investieren, die Sie sich beispielsweise mit gewonnenen Feldzügen oder eroberten Burgen, aber auch mit dem Ausbau von Siedlungen verdienen. Zwar sehen Sie direkt auf der Spielkarte, welche Truppen ein Kommandant anführt, sollten Sie sich aber doch einmal verschätzt haben, können Sie die Schlacht auch verlassen, um Verstärkungen heranzuführen oder benachbarte Garnisonen um Hilfe zu bitten. Insgesamt rekrutieren Sie bis zu 25 Einheitentypen, wobei einige bestimmten Landstrichen vorbehalten bleiben. So bauen englische Lords auf Langbogenschützen, deutsche Fürsten stellen Kreuzritter ein. Wie gewohnt schlagen sich manche Truppen besonders gut gegen andere, ziehen aber gegen Dritte den Kürzeren. So sind Lanzenträger für Reiter tödlich, für Schwertkämpfer dagegen leichte Beute.

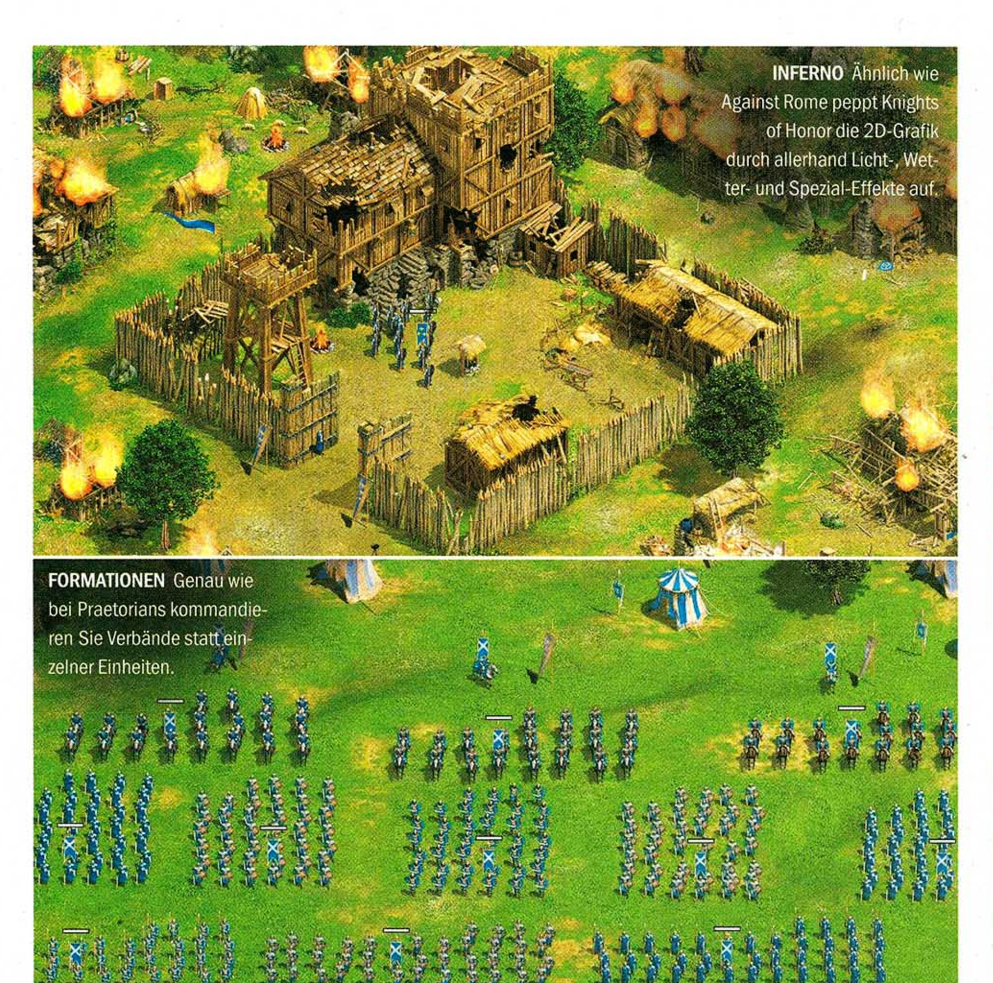
> Entscheidend sind nicht nur **Zahlen, sondern vor allem die Moral**: Eine motivierte Bauerntruppe schlägt kampfstarke, aber entmutigte Reiterei in die Flucht.

Aus Forts werden Festungen

Die militärische Königsdisziplin ist die Belagerung. Zwar ist es auch möglich, eine Festung sofort zu stürmen, das bedeutet aber meist hohe Verluste. Cleverer scheint es da schon, vor den Toren der Stadt sein Lager aufzuschlagen, um die Insassen auszuhungern. Allerdings können die auch dann noch kräftig zurückschlagen. Von den Wehrgängen aus haben Bogenschützen eine höhere Reichweite, auf Türmen finden sich große Pfeilschleudern oder Katapulte. Auch Ihre eigenen Festen dürfen Sie auf diese Weise aufrüsten, wenn auch nicht komplett planen, wie etwa in **Stronghold**. Stattdessen verstärken Sie Aussichtsposten, verteilen Belagerungsmaschinen oder hieven die komplette Anlage auf eine höhere Stufe (von drei), um etwa Holzpalisaden durch solide Steinmauern zu ersetzen. Eine große Auswahl an vorgefertigten Bauwerken, Stilen und Grundrissen soll jedes Kastell unverkennbar machen. Alle Erweiterungen werden nicht nur in der Nahansicht, sondern auch auf der Spielkarte angezeigt, wenn auch nicht 1:1.

Hilfsmittel Heirat

Weniger kriegslüsterne Naturen versuchen das Spielziel durch Diplomatie und Spionage zu erreichen. Das umfangreiche Gesprächsmenü erlaubt unter



INFERNO Ähnlich wie Against Rome peppt Knights of Honor die 2D-Grafik durch allerhand Licht-, Wetter- und Spezial-Effekte auf.

FORMATIONEN Genau wie bei Praetorians kommandieren Sie Verbände statt einzelner Einheiten.

anderem Handelsverträge, Nichtangriffspakte und Bündnisse. Auch die Persönlichkeiten Ihrer Konkurrenten werden durch drei Charakterwerte definiert, die bestimmen, welche Verhandlungstaktiken eher Erfolg versprechen. Gierige Herrscher werden durch Tributzahlungen milde gestimmt, schwächliche mit Drohungen eingeschüchtert. Vesselin: „Normalerweise dauert es lange, die Beziehungen zu einem anderen Königreich zu verbessern, es gibt aber viele Möglichkeiten, den Prozess zu beschleunigen." So macht eine Ehe zwischen den Thronfolgern der beiden Häuser selbst Parteien zu engen Freunden, die sich vorher auf den Tod nicht leiden konnten. Wer noch etwas mehr nachhelfen oder seinen Feinden eins auswischen möchte, heuert Spione an. Für Geld bewegen diese etwa Ritter zum Überlaufen oder ermorden gar unliebsame Herrscher. Aber wehe, wenn sie auffliegen, dann kann es schnell Krieg geben. „Und dann hilft nur noch, dem Gegenüber Reparationen anzubieten, sei es Geld oder die Hoheit über ein begehrtes Fürstentum", so der Entwickler.

„Auch aggressive Spieler werden um Diplomatie kaum herumkommen, aus dem einfachen Grund, dass man nicht überall zugleich sein kann." Wer beispielsweise ständig auf Eroberungen aus ist, verärgert seine Untertanen. Wenn die den Aufstand proben, während alle fünf Armeen an der Front kämpfen, kann sich das schnell zu einem Lauffeuer ausdehnen – und dann erklären ruck, zuck zwei, drei Heimatprovinzen ihre Unabhängigkeit. Gerade in frisch eingenommenen Gebieten ist die Bevölkerung oft noch dem alten Lehnsherren treu und alles andere als leicht zu befrieden. „Kaum ein Reich bewahrt bis zum Spielende sein ursprüngliches Hoheitsgebiet", prophezeit Vesselin. Kleine Grafschaften wachsen zu Imperien, große Staaten zerbrechen unter dem Druck ihrer gemeinsamen Feinde.

Platte Grafik

So vielversprechend das Spielprinzip auch sein mag, die Grafik wird manchen verwöhnten Strategen enttäuschen. **Knights of Honor** setzt komplett auf 2D-Darstellung. So ist die Spiellandschaft zwar nett anzusehen. Es gibt Tag-und-Nacht-Wechsel nebst Wettereffekten, in der Nahansicht wuseln Arbeiter und Bürger umher und gehen ihren Geschäften nach und Schmuck-Animationen wie rauchende Kamine, wiegende Bäume und grasende Hirsche sollen die Welt zum Leben erwecken. Doch angesichts aktueller Hits wie **Spellforce** reißt das niemanden vom Hocker. Sehr stimmungsvoll ist dagegen die Musik: Die wird teilweise mit mittelalterlichen Instrumenten eingespielt und schafft so ein wunderbar altertümliches Flair.

Das Beste der Hits

Die Entwickler von **Knights of Honor** haben sich von vielen Klassikern inspirieren lassen. Drei davon stellen wir Ihnen kurz vor.

Civilization
Von Sid Meiers Strategie-Oldie stammen die Diplomatie und das Grundgerüst der Wirtschaft. Forschung gibt es allerdings nur ansatzweise.



Heroes of Might & Magic
Die Helden und Verwalter kennen Hobby-Generäle aus 3DOs berühmter Hexfeld-Reihe und Nachahmern wie **Age of Wonders** oder **Disciples**.



Medieval: Total War
Die Mischung aus Reichsverwaltung und Echtzeit-Schlachten mit Formationen erinnert an **Medieval**, allerdings baut **Knights of Honor** dessen Features noch weiter aus.



ERSTEINDRUCK

__Knights of Honor__ wirkt wie eine zeitgemäße Neuinterpretation meiner Lieblingsspiele aus den Neunzigern – und darauf habe ich schon lange gewartet. Ich wünschte nur, das würde auch für die Grafik gelten. Die ist zwar hübsch, aber längst nicht so spektakulär, wie es beispielsweise __Rome: Total War__ erwarten lässt. RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Black Sea Studios
Anbieter .... Sunflowers
Termin .... Herbst 2004



Playboy?
T2 Emergency 2
eidos Fritz 7
SIERRA Empire Earth
rondomedia Rotlicht Tycoon
EA GAMES Delta Force 2
SUNFLOWERS Anno 1602 Königsedition
ACTIVISION Spiderman
EA GAMES Alarmstufe Rot Gegenschlag
UBISOFT Rouge Spear
PC-Software
10,-€/ je Titel*
Die Pyramide findest Du fast überall.
Z.B. bei: Kaufhof, Karstadt, Media Markt, Alpha-Tecc, MakroMarkt,
Schaulandt, Marktkauf, Globus, sowie im gut sortierten Fachhandel!
*Unverbindliche Preisempfehlung



Playboy!
Playstation 1
15,-€/ je Titel*
eidos Legaia 2
UBISOFT Der Anschlag
eidos Deus Ex
Codemasters Prisoner of War
eidos Way of the Samurai
SIERRA Herr der Ringe "Gefährten"
phenomedia Moorhuhn Kart XXL
UBISOFT Donald Duck Quack Attack
eidos Wer wird Millionär 2
Playstation 2
20,-€/ je Titel*
Die Pyramide
Spiel dir Einen
www.software-pyramide.de



Warum kein Test?

Die PC-Version **Deus Ex: Invisible War** wird seit dem 3. Dezember in den USA verkauft. Hierzulande konnte die US-Version zum Zeitpunkt der Drucklegung aber weder über www.amazon.de noch bei Spiele-Versendern wie Okaysoft (www.okaysoft.de) bestellt werden. Auch bei den großen Märkten wie Karstadt, Kaufhof, Saturn oder Media Markt wurden wir nicht fündig. Gegen einen verfrühten Test der US-Version spricht neben der aufwendigen deutschen Lokalisation auch die Tatsache, dass man bei Ion Storm bereits an einem umfangreichen Patch arbeitet, der die Probleme mit der Steuerung und die schlechte Framerate adressiert. Außerdem soll das HUD komplett überarbeitet und noch mehr an die Bedürfnisse von PC-Spielern angepasst werden. Somit dürfte die deutsche Verkaufsversion inklusive der Patches Anfang März einen wesentlich besseren und runderen Eindruck machen als die US-Version. Einen ausführlichen Test von **Deus Ex: Invisible War** erwarten wir im Februar oder März.

Deus Ex: Invisible War



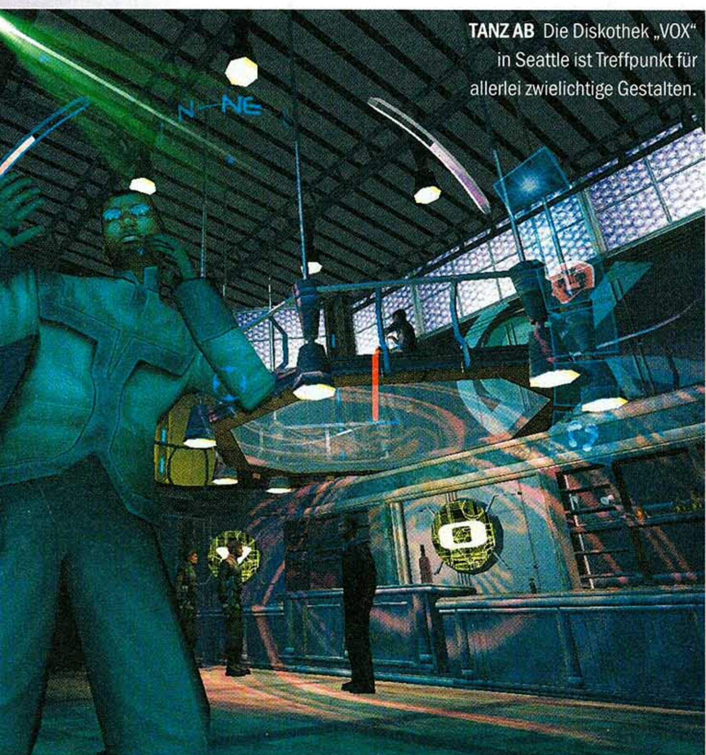
Am 3. Dezember wurde Deus Ex: Invisible War in den USA veröffentlicht – hierzulande müssen wir noch bis Anfang März warten. **Trotzdem haben wir die amerikanische Version für Sie ganz genau angeschaut.**

Der Grund für den verspäteten Verkaufstermin in Deutschland ist die aufwendige Lokalisation, die Eidos extra für **Deus Ex: Invisible War** betreibt (wir berichteten in der letzten Ausgabe). Mehr als 350.000 Wörter wollen ins Deutsche übersetzt und gesprochen werden – das dauert seine Zeit, wenn am Ende die Qualität stimmen soll. Deutsche **Deus Ex**-Fans müssen daher noch bis Anfang März auf ein Wiedersehen mit den Denton-Brüdern warten.

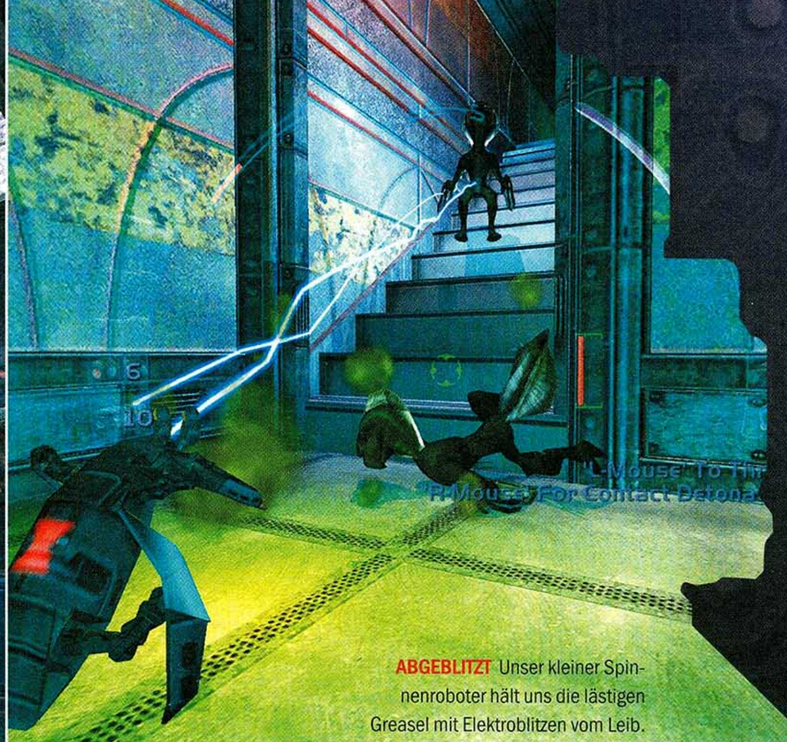
Für alle Ungeduldigen, die schon jetzt wissen wollen, was sich im Vergleich zum ersten Teil getan hat und ob **Deus Ex 2** die hohen Erwartungen erfüllen kann, haben wir die englische Version von vorne bis hinten durchgespielt. Auf einer anschaulichen Doppelseite ab Seite 56 zeigen wir anhand von Beispielen die unterschiedlichen Lösungswege, die **Deux Ex: Invisible War** in nahezu jeder Situation bietet. Außerdem lassen wir in einem Interview noch einmal Altmeister Warren Spector zu Wort kommen und analysieren haarklein sämtliche spielerischen und technischen Bausteine, aus denen sich der zweite Teil zusammensetzt. Von einem Test haben wir zu diesem Zeitpunkt aus vielerlei Gründen abgesehen (siehe Extrakasten „Warum kein Test?"), werden diesen aber pünktlich zum Verkaufsstart der lokalisierten Fassung nachreichen.

Die Story:

Genau wie im ersten Teil dreht sich auch in **Deus Ex: Invisible War** alles um mächtige Dunkelmänner und eine riesige Verschwörung. 20 Jahre nach den Ereignissen in **Deus Ex 1** hat sich die Welt vom Beinahe-Zusammenbruch der Zivilisationen erholt. Anstelle der Regierungen des 20. Jahrhunderts sind Gruppierungen wie die WTO (=Welthandelsorganisation), der Orden (religiöse Bruderschaft) oder die unheim-



TANZ AB Die Diskothek „VOX" in Seattle ist Treffpunkt für allerlei zwielichtige Gestalten.



ABGEBLITZT Unser kleiner Spinnenroboter hält uns die lästigen Greasel mit Elektroblitzen vom Leib.

lichen Omar (ähneln den Borg aus **Star Trek**) getreten. Im Mittelpunkt der Einzelspieler-Kampagne steht Alex D., ein genetischer Klon von J.C. Denton, der Hauptfigur des ersten Teils. Zu Beginn des Spiels findet sich Alex in einer Forschungsanlage in Seattle wieder, nachdem Terroristen seine Heimatstadt Chicago vollständig zerstörten. Im weiteren Verlauf der nicht linear aufgebauten und äußerst spannenden Geschichte bekommt man unter anderem heraus, wer hinter diesem Anschlag steckte und aus welchem Grund er geschah. Im letzten Drittel des Spiels verdichten sich die Ereignisse und Verschwörungen dann immer mehr zu einem großen Showdown, bei dem es um die Zukunft der Menschheit geht.

Der Vergleich mit Deus Ex 1: Die Story von Teil 2 setzt sich aus den gleichen Elementen wie beim Vorgänger zusammen. Verrat, Intrigen und Machtgerangel bilden die Grundlage für ein dichtes, atmosphärisches Abenteuer im Stil der TV-Serie **Akte X** oder **Blade Runner**. Anders als in **Deus Ex 1** weiß man allerdings bis zum Schluss nicht, wem man trauen kann. Klarer Vorteil **Deus Ex 2**.

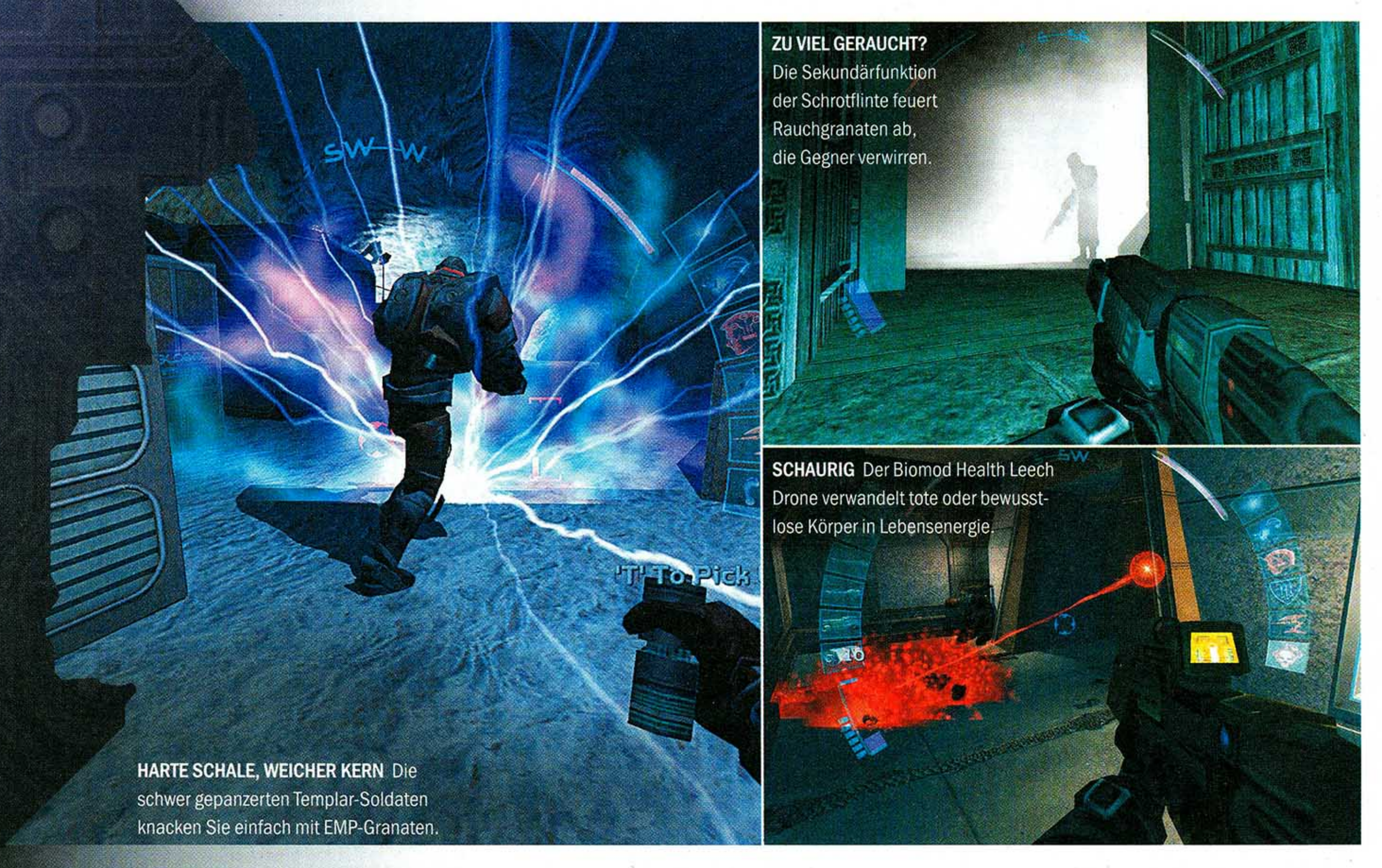
Das Spieldesign:

Warren Spector ist nach eigener Aussage kein guter Actionspieler. Vermutlich ist das der Grund, dass sich Probleme in seinen Spielen wie **Deus Ex**, **System Shock** oder der **Thief**-Serie auf unterschiedlichste Weise lösen lassen. Egal ob Sie als Hightech-Bastler Schlösser knacken und Wachroboter übernehmen, als Hacker Alarmanlagen deaktivieren, ganz diplomatisch andere Personen im Spiel bequatschen, mit Geld gefügig machen oder einfach nur den Raketenwerfer zücken und wild um sich ballern – alles ist möglich. **Deus Ex: Invisible War** bildet hier keine Ausnahme, wie unsere Missions-Kostprobe auf Seite 56 zeigt. Grundsätzlich gibt es für jedes Problem unterschiedliche Lösungsansätze, wodurch jeder das Spiel ein wenig anders erlebt. Zwar zieht sich ein fester Handlungsstrang mit storyrelevanten Quests durch die gesamte Einzelspieler-Kampagne, an diesen angehängt sind allerdings eine Menge kleinerer Aufträge, die man lösen kann, aber nicht muss. Sie haben beispielsweise nicht genug Geld, um den Hausmeister zu bestechen und an die Codes für die Fahrstuhltür zu kommen? Kein Problem, erledigen Sie einfach andere Aufgaben zuerst und kommen später mit mehr Geld oder besserer Ausrüstung zurück.

> Durch das innovative Freund-Feind-System und die vielen Möglichkeiten, ein Problem lösen zu können, **ist der Wiederspielwert höher als bei Teil 1.**

In Interviews und Präsentation wies Warren Spector immer wieder darauf hin, dass es in **Deus Ex: Invisible War** keine vordefinierten Freunde und Feinde gibt. Die Beziehung zu anderen Personen und Gruppierungen im Spiel wird ähnlich wie in **Knights of the Old Republic** einzig und allein durch Ihr Tun und Handeln bestimmt. Oftmals will die eine Gruppe, dass Sie eine bestimmte Person ausschalten, während eine andere Fraktion daran interessiert ist, dass dem Betreffenden möglichst nichts passiert. Beispielsweise zogen wir den Zorn des Ordens auf uns, nachdem wir uns bei mehreren Aufträgen gegen die Interessen der Glaubensbrüder stellten und stattdessen der Handelsorganisation WTO halfen. Ein Trupp Ordensbrüder wollte uns daraufhin in einer dunklen Gasse „zur Rede stellen". Dass man, wie von Spector angekündigt, manche Levelabschnitte nur dann sieht, wenn man sich an bestimmten Stellen für oder gegen eine Partei entscheidet, konnten wir allerdings nicht feststellen.

Bis auf die Omar wirbt jede der Parteien im Spiel aggressiv um die Gunst von Alex, der sich gegen Ende der 15-20 Stunden Spielzeit für eine von vier Fraktionen entscheiden muss. Diese Entscheidung hat immensen



HARTE SCHALE, WEICHER KERN Die schwer gepanzerten Templar-Soldaten knacken Sie einfach mit EMP-Granaten.

ZU VIEL GERAUCHT? Die Sekundärfunktion der Schrotflinte feuert Rauchgranaten ab, die Gegner verwirren.

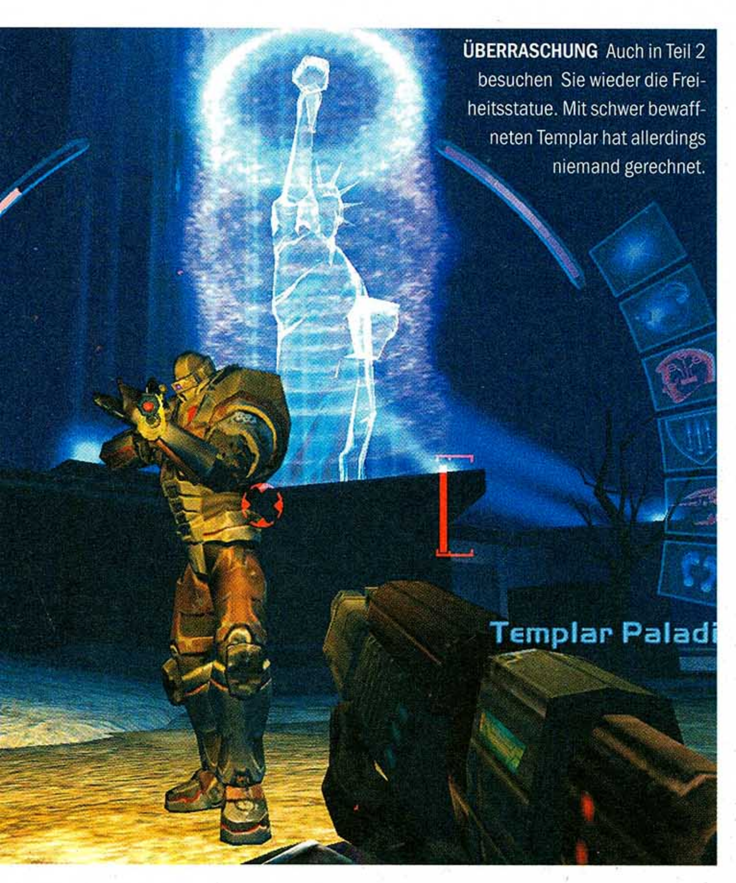
SCHAURIG Der Biomod Health Leech Drone verwandelt tote oder bewusstlose Körper in Lebensenergie.

Einfluss auf die Zukunft der Menschheit in **Deus Ex 2**, welche schlussendlich als Renderfilm über den Monitor flimmert.

Der Vergleich mit Deus Ex 1: Größtes Manko ist die vergleichsweise geringe Spielzeit von **Deus Ex 2**. Während der Vorgänger mindestens 40 Stunden verschlang und dabei die ganze Zeit über eine hohe Spannung aufrecht hielt, lief die erste von vier Endsequenzen bei uns schon nach knapp elf Stunden Netto-Spielzeit über den Monitor. Durchschnittliche Spieler brauchen sicherlich noch ein paar Stunden länger, mehr als 20 Stunden dürften aber selbst Anfänger nicht benötigen. Durch das innovative Freund-Feind-System und die vielen Möglichkeiten, ein Problem lösen zu können, ist der Wiederspielwert freilich höher als bei Teil 1, welcher linearer aufgebaut war und weniger Entscheidungsfreiheit bot. Fazit: Ein knappes Unentschieden.

Die Charakterentwicklung:

Alex ist kein gewöhnlicher Sterblicher, sondern wie sein „Vater" J.C. Denton genetisch modifiziert. Mithilfe von so genannten Biomods (basierend auf Nanotechnologie) gewinnt Alex im Spielverlauf besondere körperliche und geistige Fähigkeiten hinzu; beispielsweise Computer hacken, sich selbst heilen, schneller laufen, sich unsichtbar machen oder durch Wände schauen. Außerdem unterscheidet das Spiel zwischen aktiven (Tarnung, Röntgenblick) und passiven Biomods (stärkere Muskeln, leise bewegen). Letztere sind quasi immer eingeschaltet und verbrauchen keine Energie, Erstere ziehen bei Benutzung eine bestimmte Menge an Energie ab. Die lässt sich mit kleinen Batteriezellen oder Reparatur-Robotern wieder auffrischen. Zusätzlich dazu gibt es zwei Arten von Biomods: Legale Nanotechnologie und jene Biomods, die man beispielsweise von den Omar auf dem Schwarzmarkt kaufen kann. Die illegale Ware hat natürlich ihren besonderen Reiz, so beispielsweise eine Drohne, die Bewusstlose anzapft und sogar noch aus Toten Energie gewinnt, oder die Fähigkeit, Wachroboter für einen be-

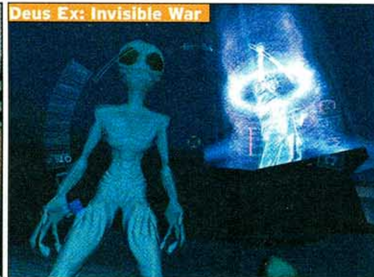


ÜBERRASCHUNG Auch in Teil 2 besuchen Sie wieder die Freiheitsstatue. Mit schwer bewaffneten Templar hat allerdings niemand gerechnet.

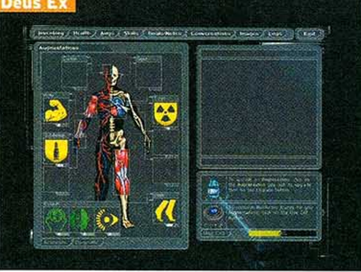
Der Vergleich: **Deus Ex vs. Deus Ex: Invisible Wa**

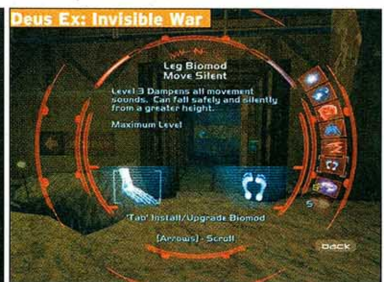
	Deus Ex	Deus Ex: Invisible War
Schauplätze	13, darunter Area 51, Hongkong, Paris, Unterwasser-Basis	6, darunter Seattle, Kairo, Trier, Antarktis, Liberty Island





	Deus Ex	Deus Ex: Invisible War
Waffen	25, darunter Messer, Elektro-Schocker, Handgranaten, Minen, Schusswaffen	24, darunter Messer, Elektro-Schocker, Handgranaten, Minen, Schusswaffen
Aufrüstslots für Waffen	Anzahl und Möglichkeiten abhängig vom Waffentyp, zusätzlich dazu beliebig steigerbare Werte wie Genauigkeit oder Munitionskapazität	Anzahl und Möglichkeit abhängig vom Waffentyp, maximal zwei
Munition	Jede Waffe besitzt eigenen Munitionstyp	Eine Munition für alle Waffen (dank Nanotechnologie)
Fraktionen im Spiel	Unatco, NSF, Illuminati	Omar, WTO, Order, Templar, ApostleCorp
Vorinstallierte Körperimplantate	Licht, IFF (Automatic Friend or Foe), Infolink	Licht, IFF (Automatic Friend or Foe), Infolink
Körperimplantate	29 Spezialfähigkeiten, aufgeteilt in acht Körpergruppen, teilweise um vier Levels aufrüstbar	15 Spezialfähigkeiten, aufgeteilt in fünf Gruppen, immer um 3 Levels aufrüstbar





	Deus Ex	Deus Ex: Invisible War
Fertigkeiten	11, darunter Computer hacken, Schlösser knacken, Elektronik, Medizin sowie spezielle Waffen-Trainings von der Pistole bis zum Sniper-Gewehr	Keine
Schwierigkeitsgrade	Vier	Vier
Spielbare Charaktere	1 (J.C. Denton)	6 (männlich oder weiblich sowie jeweils drei Hautfarben)
Mögliche Spielstile	4 (Werkzeug-Freak, Hacker, Diplomat, Soldat)	4 (Werkzeug-Freak, Hacker, Diplomat, Soldat)
Endsequenzen	Drei	Vier
Technik	Unreal-Engine (UT-Build)	Unreal-Engine (Warfare-Build)





	Deus Ex	Deus Ex: Invisible War
Optimale Hardware	800 MHz, 256 MByte RAM; Voodoo3 3000	2 GHz, 512 MByte RAM, Radeon 9600XT / Geforce FX 5700 Ultra
Ladezeiten	Sehr lang	Akzeptabel, dafür häufig
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel	Komplett Deutsch
Umfang der Dialoge	150.000 Wörter	350.000 Wörter
Mehrspielermodus	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden



KLEINE HELFER Die Verteidigungs-Drohne schießt in der höchsten Ausbaustufe gegnerische Raketen schon dicht am Feind ab. Dadurch erleidet dieser schweren Schaden.

stimmten Zeitraum zu „übernehmen" und so gegen die Besitzer einzusetzen. Insgesamt können Sie sich mit fünf Biomods ausrüsten und diese in drei Stufen verbessern. Der Biomod „Licht" funktioniert dabei wie eine Taschenlampe und belegt im Gegensatz zu den anderen fünf Slots einen festen, nicht austauschbaren Platz. Genauere Infos zu den unterschiedlichen Biomods finden Sie im Extrakasten gegenüber.

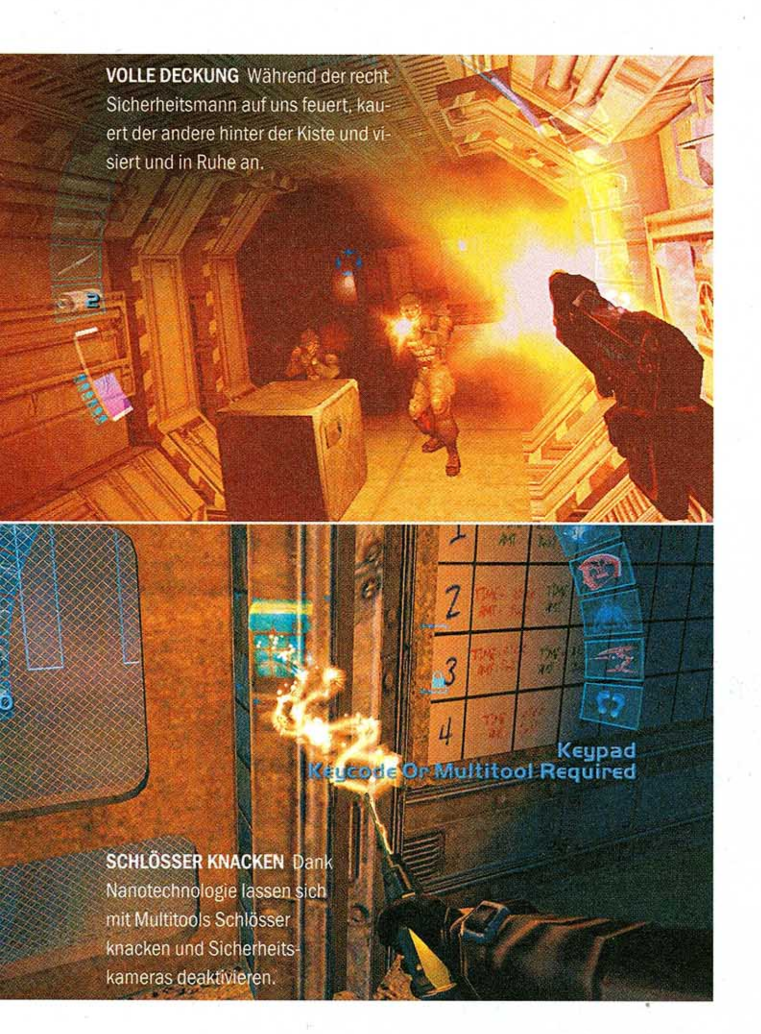
Der Vergleich mit Deus Ex 1: Was die Komplexität der Charakterentwicklung betrifft, muss sich Teil 2 ganz klar hinter **Deus Ex 1** einreihen. Dieser überwältigte den Spieler mit einer komplexen Rollenspiel-Charakterentwicklung, bei der man gezielt elf Fertigkeiten wie Medizin, Computerhacken oder Schlösserknacken aufwerten konnte. Investierte man beispielsweise in die Fähigkeit „Waffen: Gewehre", wirkte sich das sichtbar auf den Gebrauch eines Snipers-Gewehrs aus: Während bei Anfängern das Fadenkreuz noch stark verwackelte, traf man als „Meister" selbst weit entfernte Gegner punktgenau. Zusätzlich dazu konnte man den Körper von J.C. Denton mit bis zu 29 Implantaten – ähnlich den heutigen Biomods – ausrüsten, für die insgesamt neun Slots zur Verfügung standen. Ob die schiere Menge der Möglichkeiten wirklich notwendig war und dass sich viele Fertigkeiten und Implantate ähnelten (Beispiel Fertigkeit „Schwimmen" und das Implantat „Aqua-Lunge"), steht auf einem anderen Blatt. Unter dem Strich bietet **Deus Ex 1** hier deutlich mehr als **Deus Ex: Invisible War** – Punkt für Teil 1.

Die Waffen:

Um die unterschiedlichen Spiel-Stile von **Deus Ex 2** zu unterstützen, hat Ion Storm eine große Palette an Nah- und Fernkampfwaffen eingebaut. Auffällig ist die hohe Zahl an Schießprügeln, die einen Gegner „nur" ins Reich der Träume schicken und nicht gleich ins Jenseits befördern. Da wäre beispielsweise der Boltcaster, welcher einen Narkose-Pfeil verschießt, der bewährte Elektro-Schocker oder K.-o.-Granaten und -Minen. Wer die härtere Gangart bevorzugt, kann sich den Weg mit Raketenwerfer, Maschinengewehr, Scharfschützengewehr oder Flammenwerfer freiräumen. Fast alle Waffen bringen Sekundärfunktionen mit sich, viele lassen sich zusätzlich mit speziellen Modifikationen aufrüsten. So können Sie Ihre Waffen nach Belieben mit Fähigkeiten wie „munitionssparend", „schallgedämpft" oder „EMP-Schaden" ausrüsten. Einmal installiert, lassen sich diese Modifikationen leider nicht mehr rückgängig machen – verschwenden Sie wertvolle Mods daher nicht an Waffen, die Sie eh kaum einsetzen. Zusätzlich finden Sie im Spielverlauf besondere Waffen wie beispielsweise eine von den Omar aufgerüstete Pistole, bei der neben einer höheren Reichweite, stärkerem Schaden und einem Zielfernrohr auch noch beide Slots für Modifikationen frei sind.

> Erinnert sich noch jemand an die Gegner in Deus Ex, die bei Beschuss **wie kopflose Hühner durch die Gegend liefen?** Das hat sich in Deus Ex 2 komplett geändert.

Der Vergleich mit Deus Ex 1: **Deus Ex 2** bietet zwar viele interessante Waffen und eine einfache Möglichkeit, diese aufzurüsten, dennoch hat der



VOLLE DECKUNG Während der recht Sicherheitsmann auf uns feuert, kauert der andere hinter der Kiste und visiert und in Ruhe an.

SCHLÖSSER KNACKEN Dank Nanotechnologie lassen sich mit Multitools Schlösser knacken und Sicherheitskameras deaktivieren.

erste Teil auch hier die Nase vorn. Denn die Schießeisen in **Deus Ex 1** lassen sich noch individueller und aufwendiger aufrüsten – beispielsweise mit Zielfernrohr, Laserpointer oder größeren Munitionsbehältern.

Künstliche Intelligenz:

Was die Intelligenz Ihrer Widersacher in **Deus Ex 2** betrifft, so sind diese im Vergleich zum Vorgänger ziemlich auf Zack. Ein falsches Geräusch, und schwuppdiwupp machen sich die computergesteuerten Kollegen auf die Suche nach dem vermeintlichen Eindringling. Ohne die Fähigkeit, sich lautlos fortbewegen zu können, sollten Sie als heimlicher Schleicher gar nicht erst antreten. Bei Sichtkontakt werden Sie von Ihren Gegnern erst recht hartnäckig verfolgt, allerdings nicht immer erfolgreich. Beispielsweise jagten uns des Öfteren kleine Spinnen-Roboter durch verwinkelte Luftschächte, blieben aber erstaunlicherweise an herumstehenden Möbelstücken wie einem Sessel hängen. Rückzug scheint es bei den bewaffneten Sicherheitskräften der WTO oder den Ordensbrüdern ebenfalls nicht zu geben – im Zweifelsfall stürmen kleinere Gegnergruppen auch schon mal schön einer nach dem anderen durch eine Tür und schlucken nacheinander blaue Bohnen. Allerdings muss man ganz klar sagen, dass die KI in 90 Prozent aller Fälle ein harter Brocken ist und sich nicht so leicht austricksen lässt wie in anderen Actionspielen.

Der Vergleich mit Deus Ex 1: Erinnert sich noch jemand an die Gegner in **Deus Ex 1**, die während eines Feuergefechts wie ein geköpftes Huhn ziellos durch die Gegend rannten oder einfach teilnahmslos stehen blieben? Im Gegensatz dazu verhalten sich Ihre Widersacher in **Deus Ex 2** äußerst klug und geschickt. Darum Vorteil **Deus Ex 2**.

Die Technik

Die Männer von Ion Storm sind große Fans der **Unreal**-En-

Biomods: Sämtliche Modifikationen auf einen Blick

Biomods für die Arme 1

Strength Enhancement (passiv)
Mit diesem passiven Biomod können Sie mit Nahkampfwaffen härter zuschlagen und schwere Objekte hochheben und werfen. Zusätzlich erhöht sich die Anzahl der Gegenstände, die Sie tragen können.

Biotox Attack Drone (aktiv)
Wer seine Gegner nicht töten, sondern nur betäuben möchte, der wird um dieses Implantat nicht herumkommen. Die Biotox-Drohne greift automatisch jeden Gegner im Sichtfeld mit Betäubungsgeschossen an.

Bot Domination (aktiv, illegaler Schwarzmarkt-Mod)
Dieser Biomod ermöglicht die Übernahme von Kampfrobotern nach einer Umprogrammierungsphase von 10 Sekunden. Je höher der Level, desto länger dürfen Sie den Roboter steuern (max. 60 Sekunden).

Biomods für den Kopfbereich 2



Cloak (aktiv)
Mit dem Cloak-Biomod werden Sie zeitweise unsichtbar. Je höher der Level, umso weniger Energie verbrauchen Sie im getarnten Zustand. Allerdings können Roboter, Kameras und Geschütztürme Sie immer noch sehen.

Hazard Drone (aktiv)
Die Hazard-Drohne bewahrt Alex je nach Level wirkungsvoll vor gefährlicher Strahlung oder Nervengiften. In der höchsten Stufe wandelt die Drohne die Umweltgifte in Energie um. Unspektakulär.

Neural Interface (passiv, illegaler Schwarzmarkt-Mod)
Ohne diese wichtige Schwarzmarkt-Modifikation kann man keinen einzigen Computer im Spiel hacken. Je nach Level nehmen Sie einfache Geldautomaten aus, deaktivieren Geschütztürme oder schießen damit aus sicherer Entfernung auf Ihre Gegner. Sehr nützlich.

Biomods für die Beine 3



Speed Enhancement (aktiv)
Für die ganz Eiligen. Mit dem Speed Enhancement erhöht man sehr effektiv die Laufgeschwindigkeit und Sprungkraft, außerdem kann man sich aus großer Höhe fallen lassen, ohne Schaden zu nehmen.

Move Silent (passiv)
Ein Muss für alle, die unentdeckt bleiben möchten oder sich an die Gegner anschleichen wollen. Je nach Level wird die Geräuschentwicklung reduziert, auf der höchsten Stufe kann man sogar lautlos laufen.

Health Leech Drone (aktiv, illegaler Schwarzmarkt-Mod)
Vampir-Drohne, die die Körper von Toten in ihre Einzelteile zerlegt und daraus Lebensenergie gewinnt. Bei Bewusstlosen verdoppelt sich die Energiemenge, auf der höchsten Stufe werden von der Drohne auch Tiere „wiederverwertet".

Biomods für das Skelett 4



Agressive Defense Drone (aktiv)
Diese nützliche Drohne schießt auf Level 1 Raketen oder Granaten in der Luft ab, wodurch man weniger stark verletzt wird. Auf der höchsten Stufe werden die Projektile und Granaten sehr nah am Gegner zerstört, wodurch dieser ordentlich Schaden erleidet.

Thermal Masking (aktiv)
Einfache Tarnvorrichtung gegen sämtliche Wach- und Kampfroboter, Überwachungskameras und Geschütztürme. Je höher der Level, desto weniger Energie wird beim Einsatz verbraucht.

Electrostatic Discharge (passiv, illegaler Schwarzmarkt-Mod)
Fügt jedem Angriff mit einer Nahkampfwaffe EMP-Schaden hinzu. Auf der höchsten Stufe werden Bots kurzzeitig außer Gefecht gesetzt.

Biomods für die Augen 5



Vision Enhancement (aktiv)
Eines der nützlichsten Implantate. Auf Stufe 1 wenig mehr als ein Nachtsichtgerät, mit Stufe 2 sieht man schon Gegner durch Wände und Türen. Stufe 3 macht zusätzlich alle nützlichen Gegenstände wie Medpacks oder Muntionspacks hinter Wänden sichtbar.

Regeneration (aktiv)
Dieser Biomod regeneriert die Lebenskräfte auf Kosten von Energie. Je höher der Level, desto schneller geht die Regeneration vonstatten und desto weniger Energie wird verbraucht.

Spy Drone (passiv, illegaler Schwarzmarkt-Mod)
Die Spy Drone ist eine fliegende Minikamera, die vom Spieler gelenkt wird und nach Gebrauch eine kleine EMP-Explosion verursacht.

So spielt sich **Deus Ex 2**

Anhand einer kleinen Nebenmission zeigen wir Ihnen, dass man Probleme in **Deus Ex 2** auf die verschiedensten Arten und Weisen lösen kann.

4 Wir sind im oberen Stockwerk

Nachdem wir uns um den Roboter und die Alarmanlage im ersten Stock gekümmert haben, ist der Weg ins zweite Stockwerk frei. Doch hier erwartet uns schon die nächste Überraschung: Eine Sicherheitskamera plus Spinnen-Roboter.

3 Problem: Die Alarmanlage

Nachdem wir die kleine Spinne erledigt haben, müssen wir ein Alarmsystem umgehen, an das eine tödliche Automatik-Kanone angeschlossen ist. Wer die Laserstrahlen unterbricht, löst den Alarm aus. Vorsicht ist geboten.

A Lösung: Hacken

Wer zu diesem frühen Zeitpunkt schon den nützlichen Biomod Neural Interface installiert hat, der kann ganz einfach das Sicherheitsterminal anzapfen, das Alarmsystem hacken und sämtliche Laserstrahlen abschalten. Anschließend kann man den Raum ohne Gefahr durchqueren – der Geschützturm wird von nun an nicht mehr auf den Spieler reagieren.



B Lösung: Laufen

Mutige laufen auf direktem Weg durch die Laserstrahlen und versuchen, so schnell wie möglich über die Treppe in den zweiten Stock zu gelangen. Ohne Verletzung ist das kaum zu schaffen.



C Lösung: EMP-Granate

Genau wie der kleine Spinnen-Roboter reagieren auch Geschütztürme äußerst empfindlich auf EMP-Explosionen. Zwar lösen die Laserstrahlen immer noch einen Alarm aus, aber die Kanone bleibt still.

2 Problem: Der Spinnenroboter



Das erste Problem läuft uns gleich auf vier Beinen über den Weg. Ein Spinnen-Roboter dreht seine Runden im Eingangsbereich der Wohnung.



A Lösung: Schießen!

Wir greifen das Biest sofort an. Unsere Pistole ist zwar nicht besonders durchschlagskräftig, erledigt die Spinne aber nach ein paar direkten Treffern.

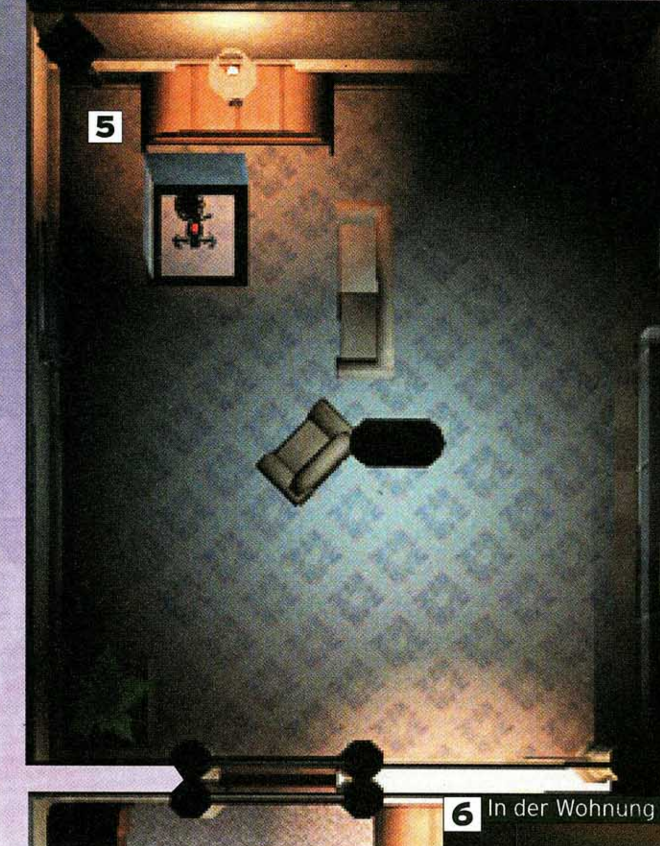


B Lösung: EMP-Granate

Gegen mechanische Einheiten wie Roboter sind EMP-Granaten natürlich besonders effektiv. Die ganze Aktion geht so schnell, dass wir nicht mal verletzt werden.

1 Der Start

Unsere Aufgabe lautet, in der Wohnung des Kulturministers nach möglichen Beweisen für krumme Geschäfte zu suchen. Auftraggeber ist die Welthandelsorganisation, die uns ein hübsches Sümmchen für unsere Dienste überweisen würde. Auf geht's.



5 Problem: Die Sicherheitskamera



Der Eingang zu den Wohn- und Schlafräumen des Apartments wird von einer Sicherheitskamera überwacht.
Bei Alarm wird ein versteckter Spinnen-Roboter aktiviert, der aus einer Klappe in der Decke fällt.

A Lösung: Multitool

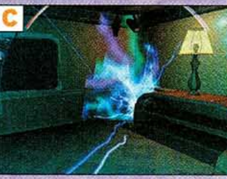
Wir passen einen günstigen Moment ab und schleichen uns unter die Kamera, direkt in den totel Winkel. Mit einem Multitool ist die Kamera binnen Sekunden deaktiviert.

B Lösung: Schießen



Der Spinnen-Roboter stört uns nicht, ebenso wenig der Alarm, den die Kamera auslöst. Den Roboter-Wachmann schalten wir mit der Pistole aus, die Kamera ist uns egal.

C Lösung: EMP-Granate



Wer noch eine EMP-Granate im Inventar hat, kann die Kamera auch ganz einfach mit einer EMP-Explosion ausschalten und gemütlich in das Penthouse spazieren.

d Lösung: Hacken



Dank des Biomods Thermal Masking schleichen wir uns unbemerkt in die Wohung, hacken das Terminal, welches in einem Schrank versteckt ist, und schalten die Kamera einfach ab.

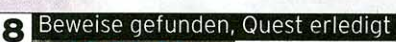
6 In der Wohnung

Irgendwo in der Wohnung des Kulturministers sind die Beweise für seine kriminellen Aktivitäten versteckt. Vermutlich befindet sich das Material hinter der großen, verschlossenen Tür links.

7 Türschloss mit Multitool geknackt



Das Sicherheitsschloss ist für unser Multitool kein großes Problem. Hinter der Tür befindet sich ein kleiner Raum, in dem neben einem hübschen Vibroschwert und einem Biomod-Behälter auch ein Schreibtisch auf uns wartet.



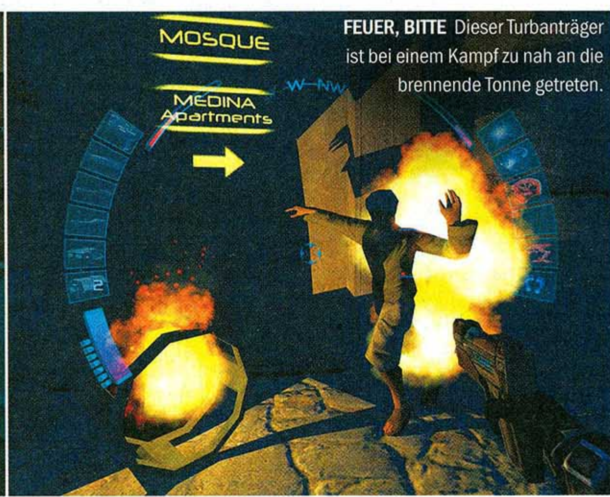
8 Beweise gefunden, Quest erledigt



In einem Datapad finden wir, was wir suchen. Sofort meldet sich unsere Kontaktperson bei der WTO und dankt uns für unsere Hilfe. Das Geld holen wir uns bei der nächsten Stippvisite im WTO-Büro ab.



BASTELSTUNDE Fast alle Schießeisen lassen sich mit zwei Modifikationen aufwerten.



FEUER, BITTE Dieser Turbanträger ist bei einem Kampf zu nah an die brennende Tonne getreten.

gine. Anders kann man es nicht erklären, dass die Texaner seit **Deus Ex 1** mit der Technologie von Epic Games arbeiten und diese auch beim nächsten **Thief**-Spiel einsetzen werden. Für **Deus Ex 2** hat Ion Storm laut Aussagen von Warren Spector große Teile der Engine neu geschrieben. Als Erstes fällt einem das dezent eingesetzte Bump Mapping auf, welches Figuren und Levelwände verschönert und Pixel Shader in der Version 1.1 voraussetzt. Nachteil: Auf Grafikbeschleunigern mit Geforce1/2- und Geforce4-MX-Chips oder älteren Platinen mit Radeon 7500 läuft **Deus Ex 2** nicht. Ebenfalls erste Sahne sind die in Echtzeit berechneten Schatten, die alle Spielfiguren oder Stühle, Tische und sonstige Objekte in den Levels werfen. Wirklich hochauflösende Texturen wie in **Max Payne 2** sucht man leider vergebens, dafür teilen sich beide Programme die fantastische Havoc-Physikengine. **Deus Ex 2** geht in puncto Realismus sogar noch einen Schritt weiter als **Max Payne 2**; je nachdem, wie kräftig Ihre Figur ist, können Sie nahezu Objekte im Spiel aufheben und durch den Level werfen. Die Ladezeiten sind im Vergleich zum Vorgänger kürzer, allerdings muss man dafür häufiger laden. Der Grund liegt auf der Hand: Da **Deus Ex 2** auch auf der Xbox und der PlayStation 2 erscheint, konnten die Entwickler die Levels aufgrund von Speichermangel nicht so groß gestalten wie in Teil 1.

Der Vergleich mit Deus Ex 1: Die für **Deus Ex 1** verwendete Version der **Unreal**-Engine (UT-Build) ist für heutige Verhältnisse völlig veraltet. Hier schlägt **Deus Ex: Invisible War** (basiert wie **Unreal 2** auf dem Unreal-Warfare-Build) seinen Vorläufer in nahezu allen Bereichen – und das deutlich, dank überarbeiteter Teilbereiche wie dem Renderer. Einzig die geringe Größe der Levels und das damit verbundene häufige Laden nervt auf die Dauer. Klarer Vorteil **Deus Ex: Invisible War**.

Ein vorläufiges Fazit

Zählt man alle Punkte zusammen, ist **Deus Ex 2** in der Summe das bessere, weil technisch und spielerisch überlegene Spiel. Allerdings lässt sich die geringe Spieldauer im Vergleich zum Vorgänger nicht so leicht wegdiskutieren, ebenso wenig wie der Verzicht auf das durchdachte Skill-System. Was die aktuellen Probleme hinsichtlich Performance, Steuerung und Menüs betrifft, so hat Ion Storm mit dem nächsten Patch Abhilfe versprochen. Diese Änderungen werden wahrscheinlich in der hierzulande erscheinenden Fassung bereits eingearbeitet sein. Eine endgültige Bewertung von **Deus Ex: Invisible War** ist daher erst anhand der überarbeiteten deutschen Version möglich. DIRK GOODING



DUNKLE GESTALTEN Die Omar tauchen an vielen Stellen im Spiel auf und verkaufen allerlei brauchbare Dinge – darunter die wichtigen Schwarzmarkt-Biomods.



ERSTEINDRUCK

*Bei **Deus Ex 2** geht es mir wie mit meinen Lieblingsbands: Am liebsten hätte ich, dass die Songs auf dem neuen Album ähnlich wie die Lieder auf dem Vorgänger klingen, nur mit besserem Sound. Wer etwas Ähnliches von **Deus Ex 2** erwartet (sprich den Vorgänger mit besserer Grafik), der wird so sicher enttäuscht wie ich von allen Metallica-Alben seit der **Master of Puppets**-Scheibe. Mein Rat an alle Unschlüssigen: Kaufen Sie NICHT die englische Version, sondern warten Sie auf unseren ausführlichen Test der deutschen Version von **Deus Ex: Invisible War** im Februar/März.* DIRK GOODING

Entwickler .... Ion Storm
Anbieter .... Eidos
Termin .... Februar 2004

Warren Spector im Kreuzfeuer

Die amerikanische Version von Deus Ex 2 wirft einige Fragen auf - Fragen, auf die Warren Spector interessante Antworten parat hat.

PC Games: Inwieweit hat die Entwicklung von **Deus Ex 2** für die Xbox die PC-Version beeinflusst?
Spector: „Wir haben die Xbox technisch als Standard gesetzt und wollten einen Titel entwickeln, der sich auf allen Plattformen gleich spielt und denselben Inhalt, dieselbe Spieltiefe bietet. Natürlich müssen die Menüs für PC oder Konsole angepasst werden, außerdem benötigt die PC-Version noch eine funktionierende Steuerung per Maus und Tastatur sowie Möglichkeiten, Grafik und Sound an die Hardware anpassen zu können. Darüber hinaus gibt es keinerlei Unterschiede, egal ob man an der Xbox oder am PC spielt."
PC Games: Wirklich nicht? Die Größe der Maps ist für einen PC-Titel relativ klein, der Spielfluss wird dadurch oft unterbrochen. Auch die Level-Texturen könnten höher aufgelöst sein.
Spector: „Wenn wir nur für den PC entwickelt hätten, wären am Ende vielleicht größere Levels herausgekommen. Oder höher aufgelöste Texturen. Vielleicht. Das hätte allerdings nichts daran geändert, wie viel Spaß man mit **Deus Ex 2** hat und wie viele Möglichkeiten einem das Spiel bietet. Es gibt Spieler, die denken, dass große, weitläufige Levels der Schlüssel für ein spannendes Spiel sind. Ich denke eher, dass es Zeitverschwendung ist. Die Größe der Levels passt ideal zum Gameplay, welches wir in **Deus Ex 2** haben wollten. Es geht beim Leveldesign schließlich nicht darum, die Hardware bis ans Maximum auszureizen."

> Ich glaube, wir haben **das Spielprinzip des ersten Teils auf die richtige Art und Weise entschlackt** und jene Dinge entfernt, die nicht für die besondere Atmosphäre verantwortlich waren.

PC Games: Die Entwicklung von **Deus Ex 2** ist abgeschlossen. Was hat deiner Meinung nach besonders gut geklappt, was nicht?
Spector: „Ich glaube, wir haben das Spielprinzip des ersten Teils auf die richtige Art und Weise entschlackt und jene Dinge entfernt, die nicht für die besondere Atmosphäre verantwortlich waren. Die Herausforderung für unsere kommenden Projekte wird sein, die gewaltfreie Interaktion mit anderen Figuren auf einen höheren Level zu bringen. Dazu müssen wir nicht nur die künstliche Intelligenz deutlich verbessern, sondern auch technische Probleme wie Mimik und Körpersprache glaubhaft umsetzen. Das wird ein hartes Stück Arbeit, und für mich persönlich ist es die einzige Sache, die mich beim Spieleentwickeln noch wirklich reizt."



ÄRGERLICH Den Lade-Bildschirm sehen PC-Spieler des Öfteren. Schuld daran sind die kleinen Levels.


SPECTOR ERKLÄRT Das HUD von Deus Ex 2 ist für PC-Spiele äußerst ungewöhnlich. Das soll sich bis zur deutschen Version ändern.

Söldner: Secret Wars



KRAFTE! Der Mini-Hubschrauber von Hughes gehört zu den günstigeren Fluggeräten im Söldner-Hangar. Schön anzusehen: Der Regen gehört zu den vielen realistischen Wettereffekten.

SÖLDNER-TRAUM Das Waffenlager umfasst Dutzende Tanks und Schützenpanzer. Die Vehikel wollen allerdings hart erarbeitet sein.



„Unsere großen **Vorbilder heißen Battlefield 1942 und Operation Flashpoint**", sagt Produzent Udett Schaffrath. Wir haben vor Ort überprüft, ob die Sterne am Multiplayer-Shooter-Himmel echte Konkurrenz bekommen.

Zwei Teams, ein Ziel, jede Menge Waffen, Jagdflugzeuge und Bomber – die Zutaten für einen Multiplayer-Hit kennt spätestens seit **Battlefield 1942** jeder Action-Fan und fürchtet jeder Jugendschutzbeauftragte. Auch bei **Söldner** wird scharf geschossen, geflogen und gefahren, wenn auch mit Hightech-Systemen statt Weltkriegs-Relikten. Nur zwei Mann kauern scheinbar teilnahmslos in den Ecken des virtuellen Schlachtfelds. Sie sind die Commander, die Jungs, die den Unterschied ausmachen, die Ordnung in das übliche Chaos von Internet-Deathmatches bringen sollen.

Alles hört auf mein Kommando

Bei Clan-Begegnungen taucht das Problem kaum auf. Die Teams sind eingespielt, jeder kennt seine Aufgabe. Aber wer einfach abends die Kiste anwirft, um auf einem öffentlichen Server bei einer Partie **Battlefield** zu entspannen, der kennt das Durcheinander. Jeder macht, was er will, keiner, was er soll. Da ballern sich die Kollegen gegenseitig über den Haufen, weil sie sich streiten, wer mit dem Flugzeug fliegen darf. Die Hälfte des Teams rennt planlos in der Gegend herum, die andere ist nur darauf aus, möglichst viele Bildschirmgegner umzunieten. **Secret Wars** versucht, dem Wirrwarr mit einer Methode Herr zu werden, die sich schon im Online-Actionspiel **Planetside** bewährt hat. Ein Teilnehmer wird zum Anführer auserkoren und koordiniert die Aktionen der anderen. Via Übersichtskarte gibt er für seine Mitstreiter Ziele vor und Befehle durch, warnt bei Feindkontakt und lotst sie durch Feindgebiet. Klingt gut, aber funktioniert das auch? Was, wenn die Rekruten auf ihren Ausbilder pfeifen und lieber allein auf die Pirsch gehen. „Wer mag, spielt **Söldner** einfach ohne Commander, wie ein ganz normales Deathmatch. Wenn aber einer zum Chef gewählt wurde und ein Untergebener aus der Reihe tanzt, muss der damit rechnen, dass ihm der Boss den Zugang zu den Fahrzeugen verwehrt", erklärt Udett Schaffrath, Produzent beim Hattinger Team von Wings Simulations. Ein ausgeklügeltes Voting-System soll Machtmissbrauch verhindern.

Wälder zu Kleinholz

Innovation Nummer 2: Die Levels sind nicht statisch, sondern können mit dem gewaltigen Waffenarsenal des Shooters gemütlich zu Kleinholz verarbeitet werden. Nach einem Match durchziehen Granattrichter die Landschaft, bleiben von Dörfern nur qualmende Ruinen, sind komplette Wälder kahl. Das Map-Interieur zu zerlegen, baut nicht nur Aggressionen ab, es eröffnet auch neue taktische Möglichkeiten. Scharfschütze im Haus? Welches Haus? Camper werden einfach ausgeräuchert und falls

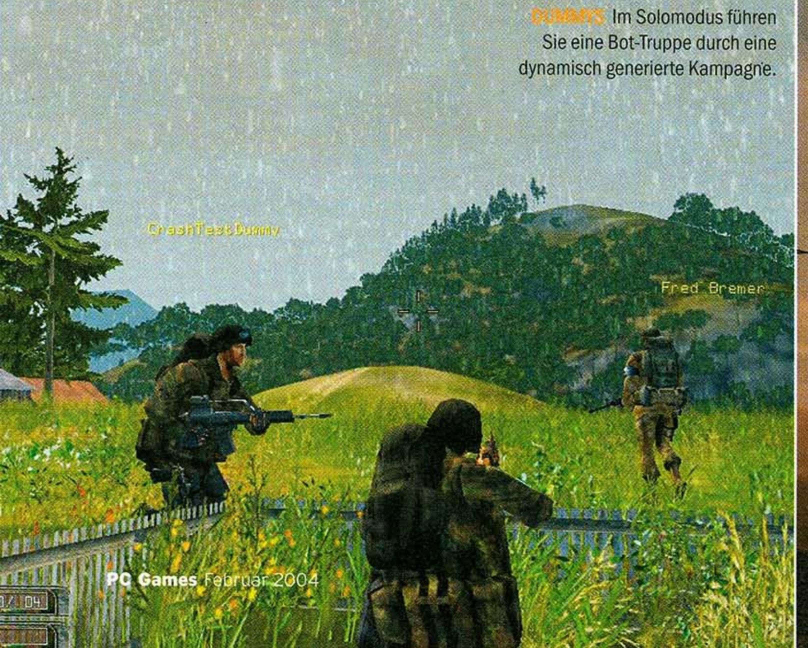
Befehl von oben

Erst ein Offizier macht aus dem ungeordneten Haufen Söldner eine schlagkräftige Kampfgruppe. Seine Waffen: Satellitenkarte, Laserpointer und – hoffentlich – eine ausgeklügelte Taktik.

Auf seinem Display sieht der Commander das gesamte Spielareal und die Positionen seiner Söldner – und zwar in der echten, frei zoombaren 3D-Welt, keiner künstlichen Übersichtskarte. Von ihm vorgegebene Wegpunkte oder hervorgehobene Gegnerpositionen werden für die Kämpfer direkt in der Spielwelt angezeigt. Mit einem Lasermarkierer kann der Befehlshaber außerdem Ziele markieren, auf die seine Jungs ihre Lenkraketen abfeuern können.







DUMMYS Im Solomodus führen Sie eine Bot-Truppe durch eine dynamisch generierte Kampagne.



NACHTKAMPF Der Wechsel der Tageszeiten sorgt für solche romantischen Sonnenuntergänge.

Das dreckige halbe Dutzend

Die Söldnertruppe unterteilt sich in sechs Spezialisten. Ein Klassenwechsel ist ganz einfach: Es wird einfach das entsprechende Ausrüstungskit erworben und schon wird aus einem gewöhnlichen Soldaten ein Scharfschütze. Anders als bei den meisten Team-Shootern kann der aber weiterhin fast alle Waffen verwenden – so gibt es keine wehrlosen Sanis mehr.



Soldat
Der Standard-Kämpfer ist der Allrounder im Team und als Einziger in der Lage, schwere Waffen wie Panzerfaust und Fla-Raketen zu bedienen.

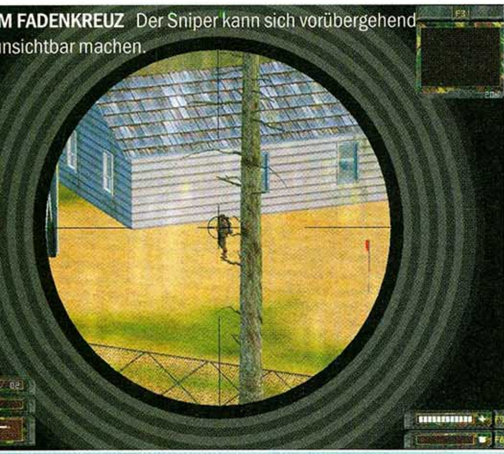
Sanitäter
Heilt Verwundete oder verteilt Verbandspäckchen in der Kampfzone. Kann auch „tote" Kameraden wiederbeleben.

Bombentechniker
Kann Minen und Sprengsätze anbringen und gegnerische Fallen aufspüren: Zeitbomben, Bewegungssensoren, C4 mit Fernzündung und Reihenschaltung.

Commander
Der Boss der Truppe befehligt seine Jungs via Satellitenkarte und behält so den Überblick übers Geschehen. Special: Laserzielgerät.

Scharfschütze
Kann sich unsichtbar machen, bis er feuert, im Zoom-Modus nachladen und hält die Waffe ruhig im Ziel, auch nach längeren Sprints.

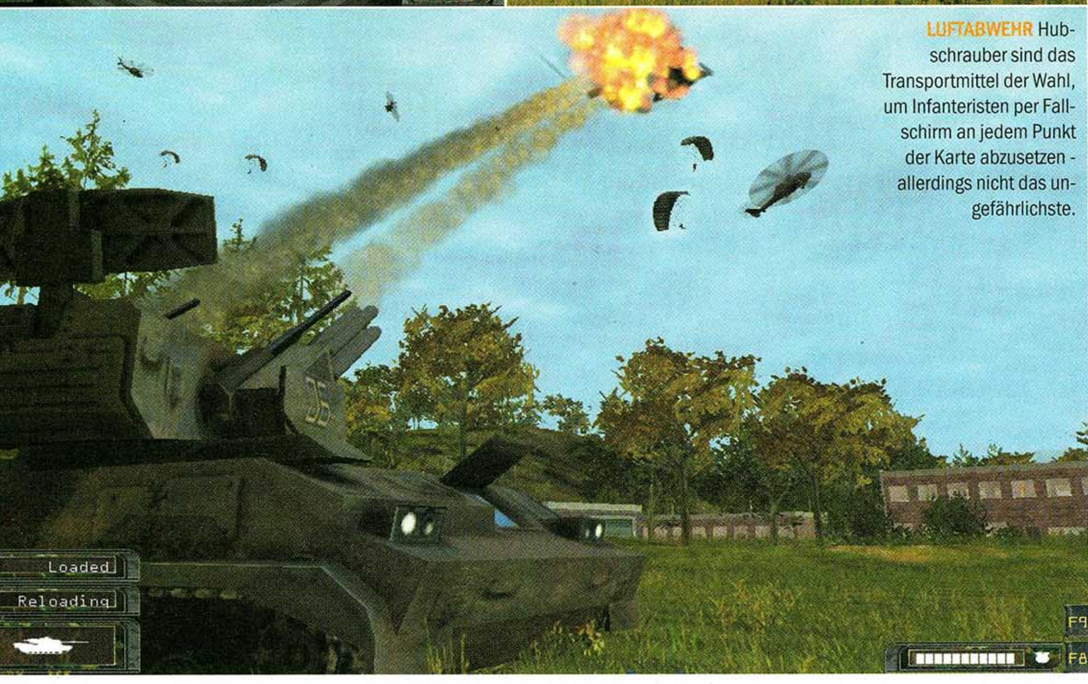
Pionier
Repariert auf Anforderung fahrbare Untersätze und Flugzeuge. Füllt Munition auf und kann überall im Level Nachschubdepots anlegen.



IM FADENKREUZ Der Sniper kann sich vorübergehend unsichtbar machen.



MODENSCHAU Das Outfit der Charaktere und Fahrzeuge lässt sich nach Wunsch frei verändern. Auch Clan-Abzeichen und Uniformen sind erlaubt.



LUFTABWEHR Hubschrauber sind das Transportmittel der Wahl, um Infanteristen per Fallschirm an jedem Punkt der Karte abzusetzen - allerdings nicht das ungefährlichste.

ein Panzer freie Schusslinie braucht, hilft der Kumpel im Helikopter bestimmt gerne aus. „Die Löcher repariert das Programm entweder automatisch beim Neustart oder merkt sie sich über mehrere Matches hinweg – je nach Wunsch", verspricht Udett. Die Physik-Engine hat noch eine Menge mehr Tricks auf Lager. Polygongenaue Trefferzonen beispielsweise, nicht die berüchtigten Hitboxes aus **Counter-Strike** & Co., wo Glückstreffer an der Tagesordnung sind.

Führerschein für jedermann

Wenn es die Entwickler auch sehr genau mit der Waffenphysik nehmen, soll **Secret Wars** dennoch nicht übermäßig realistisch werden. Mit etwas Übung kann jeder zum Panzerkommandant aufsteigen oder mit einem Hubschrauber abheben. „Wenn Spielspaß und Realismus kollidieren, gewinnt der Spaß", beschreibt Wings-Chef Teut Weidemann die Design-Philosophie. Im Arsenal findet sich ausschließlich modernstes Gerät: angefangen von Luxuspistolen wie der Desert Eagle über Sturmgewehre wie dem G-36 oder dem M-4 bis hin zu Flugabwehrraketen vom Typ Stinger. Selbst für Exoten wie das fast rückstoßfreie G-11 oder das mächtige Scharfschützengewehr M-82 „Light Fifty" ist Platz. Und dann gibt es da eben die Vehikel. Apache-Helikopter schwirren durch die Luft, begleitet von „Warzenschwein"-Erdkampffliegern, weiter unten tummeln sich Abrams-Tanks und BMP-Schützenpanzer. Mit über 50 Feuerwaffen und fast ebenso vielen Großkampfgeräten ist das **Söldner**-Waffenlager der Traum jedes ehrgeizigen Generalissimo.

Geld macht Macht

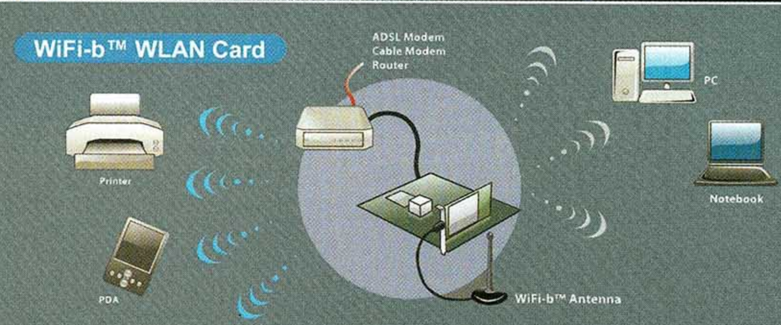
Wie bei allen Team-Shootern gilt allerdings: Ohne Moos nix los. Während die Kleinkaliber schon für eine Hand voll Frags zu haben sind, können sich die Teams nur mit vereinten Kräften einen Panzer oder gar einen Angriffs-Heli leisten. Die Verdienste aller Mitglieder fließen aufs Gemeinschaftskonto, von dem bei Rundenbeginn

www.asus.com

ASUS WLAN - die schicke Alternative

ASUS Wi-Fi@HOME ist die neueste Plattform, die es ermöglicht, auf einfache Weise ein wireless Home Network zu installieren. Durch ASUS Wi-Fi@HOME können Sie per 802.11b Standard Ihre Daten kabellos übermitteln und gemeinsam ins Internet gehen.

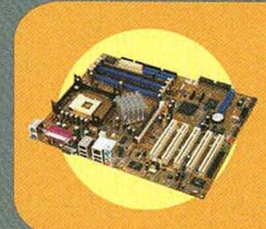
Sie benötigen dazu nur 3 Elemente:
1.) ein ASUS Mainboard mit Wi-Fi Slot
2.) die Wi-Fi-b™ Karte
3.) den dazugehörigen ASUS Software AP (nur WinXP)





WiFi-b™ WLAN Card

- 11 Mbps 802.11b Wireless LAN
- Wireless Internet Access Sharing
- Hassle-Free Home Network
- Free Software AP (under WinXP only)
- Easy Setup Wizard



Modelle mit Wi-Fi Slots

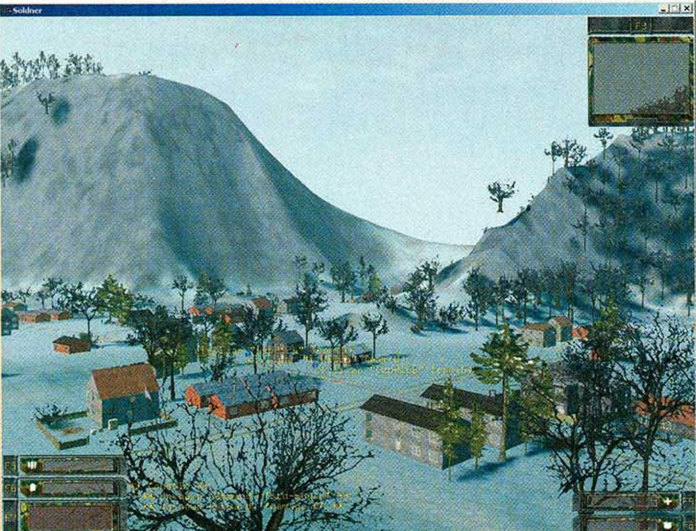
P4C800-E Deluxe, P4C800 Deluxe, P4C800, P4P800 Deluxe, P4P800, P4P800S-E Deluxe, P4P800S, P4P8X, P4S800, P4S800D, SK8V, K8V, A7V600
eine aktuelle Liste gibt es unter www.asuscom.de

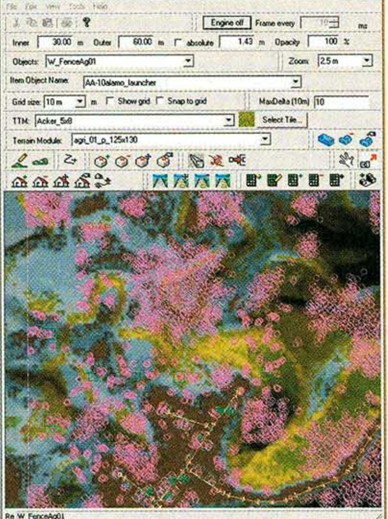


Größer als Australien

Die Spielwelt von Söldner hat wahrlich gigantische Ausmaße: Das aus Satellitendaten erstellte Areal umfasst über 6.500 mal 3.500 Kilometer, das Dreifache der Fläche von Australien.

Um dieses riesige Gebiet mit Leben zu füllen, hat Wings Simulations mächtige Editoren programmiert, die auf Knopfdruck Straßen, Dörfer und Wälder generieren. Drei Jahre hat es gedauert, allein die Werkzeuge dafür zu schaffen, dafür können die Automaps mit von Hand erstellten Levels durchaus mithalten. So folgen Wege korrekt dem Terrain – es gibt keine Steilkurven oder Unterwasser-Pfade. Die Entwickler liefern 20 besonders detaillierte Spielfelder mit, die noch einmal nachbearbeitet und aufgepeppt wurden, aber es ist möglich, jeden beliebigen Abschnitt zur Multiplayer-Map zu machen. Einfach Rahmen ziehen, fertig. Theoretisch kann auch auf der gesamten Fläche gespielt werden – allerdings würden sich die Teilnehmer dort schlichtweg verlaufen.









SICHTWECHSEL Je nach Situation und Vorliebe kann man die Ego-Perspektive jederzeit gegen die Verfolgerkamera tauschen.



COMBINED FORCES So sieht ein perfektes Söldner-Team aus: Panzer, Infanteristen, Luftabwehr und Hubschrauber.

Warzenschwein & Co. finanziert werden – sofern der Commander sein Okay gibt. Geld ernten die Spieler nicht nur fürs Gegnermeucheln: Auch wer seine Aufgabe gut erfüllt, wird belohnt. Zum Beispiel ein Sanitäter, der seine Kameraden verarztet. Neben dem Medic und dem Befehlshaber gibt es vier weitere Klassen: Scharfschütze, Soldat, Sprengtechniker und Pionier. Mehr Informationen zu den Charakteren finden Sie im Extrakasten auf Seite 62. Anders als bei **Battlefield 1942** ziehen die Spezialisten im Duell mit den GIs nicht generell den Kürzeren, denn sie können prinzipiell die gleichen Waffen erwerben und müssen nur auf die Sonderausrüstung der anderen Klassen verzichten.

Solo-Training, Multi-Spaß

Wings Simulations visiert mit **Söldner** die Multiplayer-Fangemeinde an. Derzeit werden bis zu 32 Teilnehmer unterstützt, bis zu 128 sind theoretisch möglich. Solospieler bekommen immerhin etwas mehr als ein Bot-Training geboten. Die dynamische Kampagne führt sie mit einem Team computergesteuerter Schützlinge durch automatisch generierte Aufträge, die alle Mehrspieler-Einsatzarten umfasst: Deathmatch, Assault, Geiselrettung und Capture the Flag (im Multiplayer-Modus sind weitere Varianten einstellbar). Derzeit läuft ein groß angelegter Betatest mit internationalen Top-Clans und ausgesuchten Fans. Wenn die fleißig nach Bugs fahnden und ihr Okay geben, beginnt der Science-Fiction-Krieg noch vor dem Sommer.

ERSTEINDRUCK

*Seit für mich aus **Battlefield 1942** und **Counter-Strike** die Luft raus ist, hoffe ich auf einen würdigen Nachfolger. **Söldner** könnte genau das sein, was ich suche – und noch mehr. Die Commander-Funktion könnte Free-for-all-Matches endlich wieder spielbar machen.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Wings Simulations
Anbieter .... Jowood
Termin .... 1. Quartal 2004



Battlefield Vietnam

Der Battlefield-1942-Nachfolger zieht mit modernen Waffen, aufgebohrter Grafik und coolem Soundtrack in den Vietnam-Krieg. Beim Probespielen gab es neue Infos und Eindrücke.

Manchmal muss man nur nach Kalifornien runterhoppen, um den Dschungeln Vietnams einen Besuch abzustatten. Zumindest wenn man von Electronic Arts eingeladen wird, den Team-Shooter **Battlefield Vietnam** in der Netzwerk-Praxis auszuprobieren. Todesmutig zogen wir gegen ausgebuffte Betatester in die Schlacht, robbten uns durchs detailliert modellierte Unterholz und schrotteten so manchen Helikopter.

Keine Steuerungs-Experimente

Die Bedienung kommt **1942**-Kennern sofort behaglich vertraut vor. Die Standard-Tastaturbelegung wurde für **Vietnam** nicht groß geändert, ohne Umstellungsprobleme gelingt der Wechsel von der Zu-Fuß-Steuerung auf die Kontrolle der mannigfaltigen Vehikel. Dass alle Insassen während der Fahrt auch ihre Infanteristenwaffen einsetzen können, macht sich deutlich bemerkbar. Selbst früher eher mitleidig belächelte Modelle wie ein Geländewagen sorgen jetzt dank ballernder Beifahrer für Angst und Schrecken.

Größtes Spaßpotenzial versprechen die Hubschrauber-Modelle (drei auf amerikanischer, zwei auf vietnamesischer Seite). Als waffenstrotzende Truppentransporter, die auch über einem Kontrollpunkt schweben können, sind sie auf vielen Karten der Schlüssel zum Erfolg. Die Vorwärts-Taste alleine lässt einen Heli nur senkrecht nach oben steigen. Um dabei auch voranzukommen, muss man gleichzeitig mit der Maus die Schnauze kippen.

> „Ich kann mich einfach ins hohe Gras legen und **lauern, bis unvorsichtige Gegner vorbeikommen.**" (Reid Schneider)

Holt Helis munter runter

Definitiv ein Fall für Könner ist das Airlifting-Manöver: mit einem Transport-Huey über einem Vehikel der eigenen Seite schweben, dann die Tragekette ausfahren und schon geht der Abschleppdienst los. So ein Panzer an der Leine kann in der Luft fröhlich weiterballern, belastet aber die Hubschrauber-Trägheit. Aus der Warte eines nordvietnamesischen Infanteristen, der mit einem SA-7-Raketenwerfer spazieren geht, ist dieses Pärchen eine leckere lahme Ente. Ist die Zielerfassung mal eingerastet, folgt die abgefeuerte hitzesuchende Rakete unerbittlich ihrem Opfer. Ein einziger Treffer genügt, um damit einen Hubschrauber (samt Anhang) abzuschießen. Bei schweren Panzern sind dagegen zwei Volltreffer nötig, um sie mit der SA-7 auszuschalten. Ein echtes Plus für Nordvietnam-Fußfänger, im Gegenzug sind die F4-Phantom-Jets der USA mit hitzesuchenden Raketen bestückt.

Wahl der Infanterie-Waffen

Das Design der Infanterie-Klassen wurde nochmals überarbeitet. Jede Seite hat die vier gleichen Basistypen: Assault (Angreifer), Engineer (Ingenieur), Recon (Aufklärer/Scharfschütze) und Heavy Weapons (Raketen- und Granatwerfer). Bei jeder Klasse entscheiden Sie sich für eines von zwei Waffenkits, was unterm Strich für acht Infanterie-Varianten sorgt. Rein kosmetischer Natur ist die Wahl zwischen verschiedenen Spielfiguren-Köpfen und Skins. Obendrein wird auf einigen Karten je eine Infanterie-Klasse durch eine Spezialeinheit ersetzt: Auf nordvietnamesischer Seite sind es die Fallen stellenden Vietcong, bei den Amerikanern die mit Heilfähigkeiten ausgestatteten Green Berets. Letztere sollen über den Wegfall der Sanitäter hinwegtrösten, die bei **Battlefield 1942** noch zu den Standardklassen gehörten. Die nordvietnamesische Seite hat eine etwas größere Auswahl an Infanteriewaffen (15 gegenüber 12), um die leichte Vehikel-Überlegenheit der Amerikaner (14:12) auszugleichen.

STRATEGISCHER RÜCKZUG Brücken bieten keine sichere Deckung vor solchen Niederschlägen.

VERSTECKEN GILT NICHT Dieser Scharfschütze bekommt von oben eins auf die Mütze.

VORSICHT, HINTERMANN! Lautlos pirscht sich ein nord-vietnamesischer Verteidiger mit seinem Hackebeil an.

Es ist nicht leicht, grün zu sein

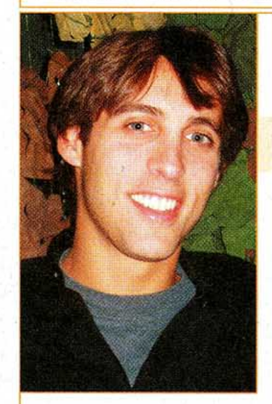
Frühere Versionen der Vietnam-Karten sahen nur wenig dschungeliger aus als der verwilderte Vorgarten eines PC-Games-US-Korrespondenten. Doch in den letzten Monaten haben die Grafiker ihren grünen Daumen spielen lassen. Die Levels wirken inzwischen erheblich zugewucherter und urwaldiger. „Overgrowth" (Bäume) und „Undergrowth" (Gräser) nennen die Entwickler ihre Unkraut-Renderroutinen. „Wir sind dadurch mehr auf Guerilla-Kriegsführung fokussiert", meint Producer Reid Schneider von Electronic Arts. „Hinter Blättern bin ich kaum zu sehen. Ich kann mich auch einfach ins hohe Gras legen und lauern, bis unvorsichtige Gegner vorbeikommen", kommentiert er die Robb-Bemühungen der Spielfigur.

Drei der voraussichtlich 15 Karten konnten wir in Ruhe anspielen und bekamen einen Vorgeschmack auf den Abwechslungsreichtum. Die enorme Bandbreite von **Battlefield 1942**, wo die Schauplätze über den ganzen Globus verteilt waren, lässt sich in Vietnam aus nahe liegenden topographischen Gründen nicht erreichen. Aber die Designer geben sich Mühe: Auf eine dicht zugewucherte Dschungel-Map (Ho Chi Minh Trail) folgt eine Karte wie Operation Game Warden, die aus mehreren kleinen Inseln und viel freiem Terrain besteht. Auch die angekündigten Städtekampf-Levels sollen ihren besonderen Charakter haben, waren bei unserem Studiobesuch im Dezember aber noch nicht zum Ausprobieren freigegeben.

Das wird ein Rückspiel haben

Im Spielmodus-Mittelpunkt steht wieder „Conquest": Durch besetzte Kontrollpunkte und abgeschossene Gegner zieht man dem anderen Team stetig Punkte vom Startguthaben ab; wer zuerst bei null landet, hat verloren. Wie schnell eine Position erobert wird, hängt jetzt von der Anzahl der Soldaten ab: „Bei einem Spieler dauert es 30 Sekunden, bei zwei Spielern 15 Sekunden – und so weiter. Das ermutigt dich wirk-

Klartext: **Reid Schneider im Gespräch**



GOOD MORNING, VIETNAM Producer Reid Schneider von Electronic Arts briefte uns über das neue Team-Actionspiel.

„BF-1942-Spieler müssen **sich umstellen.**"

PC Games: Battlefield Vietnam nähert sich dem Endspurt seiner Entwicklungsphase. Womit seid ihr derzeit beschäftigt?
Reid Schneider: „Momentan sind wir dabei, herausfinden, wie viel Schaden jede Waffe anrichtet, wie schnell die Charaktere sich bewegen, wie viele Hit-Points einzelne Vehikel haben oder wie lange es dauert, bis ein Kontrollpunkt erobert ist. Das Team ist also mit allen möglichen Balance-Aspekten beschäftigt und da liegt noch eine Menge Arbeit vor uns."

PC Games: Im Vergleich zu früheren Versionen des Spiels fallen jetzt deutlich mehr Vegetation und dichteres Gestrüpp auf. Wie kam es zu diesem Sinneswandel?
Reid Schneider: „Als wir unseren ersten Prototyp-Level fertig hatten, fanden wir ihn wirklich cool. Aber es ist unser Ziel, das intensivste Vietnam-Spielerlebnis aller Zeiten abzuliefern, und dazu mussten wir noch weiter gehen. Also programmierten wir ein System, welches die dichte Vegetation besser darstellt, um dem Spieler das Gefühl zu geben, wirklich in Vietnam zu sein. Es bedeutet auch, dass sich **Battlefield 1942**-Spieler auf eine neue Art von Erlebnis einstellen müssen. Aber ich denke, das ist eine gute Sache. Wenn wir den Leuten nur **Battlefield 1942** mit grüneren Karten und ein paar Bäumen hier und da geben würden, wären sie enttäuscht. Man muss auch innovativ sein und den Leuten etwas Neues bieten."

PC Games: Warum wurden Sanitäter bei den Standard-Infanterieklassen gestrichen?
Reid Schneider: „Sanitäter werden Teil der Special-Forces-Klasse sein, es gibt sie also nicht mehr auf allen Karten. Die Fähigkeit, andere Spieler zu heilen, sollte wirklich etwas Besonderes sein. Wir haben außerdem so viele Waffen und Inhalte, dass wir an den Punkt gelangt sind, wo wir nicht unbedingt noch eine Klasse mehr gebraucht haben."

PC Games: Plant ihr eigentlich noch weitere Add-ons?
Reid Schneider: „Uns gehen zwar nicht die Ideen aus, aber ich glaube kaum, dass man noch weitere Expansion Packs für **Battlefield 1942** sehen wird. Wir sind derzeit sehr auf **Battlefield Vietnam** fokussiert. Und was Add-ons zu diesem neuen Spiel angeht oder wie wir es sonst erweitern werden – das muss noch entschieden werden."

Battlefield-Gegenüberstellung: **Von 1942 nach Vietnam**

Der Vergleich mit dem Vorgänger zeigt, dass es weitaus mehr Unterschiede gibt als die offensichtliche Map-Begrünung.

Die geringere Anzahl der Vehikel in **Battlefield Vietnam** ergibt sich vor allem durch weniger See-Einheiten, beispielsweise spielten U-Boote im Vietnamkrieg nun mal keine Rolle. Dafür haben beide Seiten neben Flugzeugen jetzt auch Hubschrauber, das Streben nach Lufthoheit dürfte entsprechend spannender werden. Die Ausrüstungs-Kits bringen mehr Abwechslung und Vielfalt in die Infanterie. Aufgrund mangelnder Popularität werden die Spielmodi „Capture the Flag" und „Team Deathmatch" wahrscheinlich nicht wiederkehren. Angesichts der neuen „Conquest"-Variante „Evolution" und eines interessanteren Solospieler-Modus kann man aber kaum klagen. Unverändert bleibt die maximale Spieleranzahl (64) und die System-Anforderungen sollen „ein wenig" über denen von **Battlefield 1942** liegen.

Kriterium	Battlefield 1942	Battlefield Vietnam
Infanterie-Klassen	5 mit unveränderbarer Ausrüstung	4 mit jeweils zwei Waffen-Kits zur Auswahl. Pro Seite außerdem eine Bonus-Klasse für bestimmte Maps.
Anzahl Infanterie-Waffen	17	27
Anzahl Karten	16	14 oder 15
Anzahl Vehikel	35	26
Spielmodi	Conquest, Capture the Flag, Team Deathmatch	Conquest, Evolution. Capture the Flag und Team Deathmatch derzeit fraglich



VOM HIMMEL HOCH Ein fachmännisch gesteuerter Kampfhubschrauber kann einer ganzen Panzerkolonne gefährlich werden.

lich zu Teamplay", erklärt Reid Schneider. Ein großer, koordinierter Pulk von Kameraden kann blitzartig Kontrollpunkte umdrehen. Wie lange es noch dauert, bis die eigene Flagge über einer Stellung weht, verrät eine neue Zeitanzeige.

Obendrein gibt es jetzt die Spielvariante „Evolution". Hier wird Conquest quasi mit Fußball-Europapokalregeln liiert, denn es gibt Hin- und Rückspiel. Ergebnis und Statistiken von Match A werden mit dem Ergebnis von Match B verrechnet, um einen Gesamtsieger zu küren. Damit im Internet auch alles mit rechten Dingen zugeht, wird **Battlefield Vietnam** integrierte Anti-Schummel-Software („Punkbuster") enthalten.

Flexibilität bei Server-Spielregeln

Im Multiplayer-Menü findet sich auch die Option „Custom Combat". Hier kann jeder Server-Betreiber durch Anklicken bestimmen, welche Fahrzeuge, Infanterieklassen und Waffen erlaubt sind. Damit in den Einzelspieler-Alltag mehr Spannung einkehrt, gibt es den „Tour of Duty"-Modus. Hier geht es nicht nur um den Gesamtsieg Ihres mit Computer-Kameraden besetzten Teams, obendrein müssen missionsspezifische Nebenziele wie zum Beispiel „Fünf Gegner innerhalb von 30 Sekunden ausschalten" erreicht werden. Im Laufe dieser Kampagne muss sich der Spieler in allen Infanterie-Klassen bewähren, ist am Ende mit allen Finessen vertraut und (hoffentlich) reif für die Online-Einberufung.

Der Dschungel rockt

Atmosphäre in ein Multiplayer-Spiel zu bringen, ist keine leichte Sache, doch bei **Battlefield Vietnam** ist viel Musik drin. Electronic Arts lizenzierte ein Dutzend Rock-Oldies aus den 60er- und 70er-Jahren – bevorzugt Stücke, die man auch aus Vietnam-Kriegsfilmen kennt. US-Helikopter haben quasi ein Bordradio, bei dem der Pilot seine Lieblingsmucke wählt. In der Spielpraxis sorgt die Musikkulisse für einen überraschend starken Stimmungsschub. Es hat schon etwas, das Nahen eines Hueys durch eine akustische Mischung aus Rotorengeknatter und dem Gitarren-Geheule von Deep Purples „Hush" zu vernehmen. Durch MP3-Dateien können Sie auch Ihren eigenen Musikgeschmack pflegen und beispielsweise zu den Klängen von „Ein bisschen Frieden" Luftangriffe ausführen.

ERSTEINDRUCK

*Grundsätzlich spielt sich **Battlefield Vietnam** nicht viel anders als der **1942**-Veteran. Aber nach ein paar Stunden möchte man die vielen neuen Annehmlichkeiten kaum mehr missen. Soldaten, Fahrzeuge und Spielwelt sehen um einiges besser aus, Ballern aus allen Passagierpositionen kommt gut, Hubschrauber sind ein Erlebnis für sich. Auch wenn mich der Wegfall der Sanitäter-Klasse persönlich schwer trifft, dürfte ich mich im März freiwillig zum Einsatz melden.* HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... Digital Illusions
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... März 2004



WIE GERÄDERT Eine rostige Vespa ist das flinke Billig-Transportmedium aufseiten Nordvietnams.



SCHIFFE VERSENKEN Die Wasserwege auf Insel-haltigen Karten sind hart umkämpft.


Ich leb Online
mit T-Online.
Weil ich sicherer surfen will.
(Klaus J. Behrendt, Schauspieler)
Wenn ich im Netz bin, will ich nicht über Sicherheit nachdenken. Und dabei helfen mir die T-Online SicherheitsPakete. Die erhöhen den Schutz gegen Viren, Dialer und Hacker. Schon die Basic-Version hat eine Dialerschutz-Software, die besser vor teuren Einwahlen über 0190-Nummern schützt. Und die Virenschutz-Software sorgt für einen besseren Schutz vor Viren und ist dank selbstständiger Updates immer auf der Höhe der Zeit. Das ist bequem. Und ich kann ganz entspannt surfen.
Jetzt einsteigen und sicherer surfen.
Die T-Online SicherheitsPakete rechnen sich. Auch wenn Sie jetzt erst ins Internet einsteigen – z. B. mit dem günstigen Tarif T-Online eco.
Mehr Infos über den Tarif T-Online eco und über die SicherheitsPakete:
www.t-online.de oder 01805 88 00 22 (12 Cent/Min.)
T · · Online · · ·



MEHRSPIELERFREUDEN Wenn Sie einen Gegner im Würgegriff halten, dürfen Sie ihm per Headset ein paar Abschiedsworte mitteilen.

ES WERDE LICHT Im indonesischen Dschungel geht langsam die Sonne auf, deshalb: Beeilung!

IM FREIEN Im Gegensatz zu Splinter Cell agiert Sam in Pandora Tomorrow auch häufig in Außenarealen.

SÖLDNER GEGEN SPIONE Im Multiplayer-Spiel kämpfen Wachen (links) gegen Spione (rechts).

INFILTRATION Die Spione des Mehrspielermodus gelangen über einen Zaun ins Zielgebäude.

PERSPEKTIVENWECHSEL Die Söldner werden aus First-Person-Perspektive gespielt, den Spionen blickt man über die Schulter.

Splinter Cell Pandora Tomorrow

Sam macht's noch einmal: Er rettet die Welt im Dunkeln. Jetzt auch mit Multiplayer-Modus für vier Spieler!

Sam Fisher schleicht und schießt. Daran hat sich nichts geändert. Doch anstatt einen vorgeschriebenen Level-Weg zu gehen, entscheiden Sie sich häufig zwischen mehreren Pfaden. Beispiel: In einem Zug patrouillieren Terroristen, Sie müssen sich zu einem Passagier vorarbeiten. Und zwar entweder im Zug, von Abteil zu Abteil, was sich wegen der Wachposten als schwierig herausstellt. Oder Sie klammern sich an die Außenwand, hangeln sich voran und erschrecken regelmäßig, wenn Gegenverkehr im Wahnsinnstempo vorbeidonnert.

Dem Wiederspielbarkeitsfaktor zuträglich ist auch folgende Neuerung: In Schlüsselszenen treffen Sie Entscheidungen, die den Verlauf der Geschichte beeinflussen. Da ist zum Beispiel eine Frau, Geheimagentin wie Sam Fisher. Sie hilft Sam bei einem Auftrag und später, beim Abschied, da stehen sich beide noch einmal gegenüber. Dazwischen: eine Aufzugstür, die sich zu schließen beginnt. In diesem Augenblick befiehlt Lambert hastig übers Funkgerät, die Dame auf der Stelle auszuschalten. Machen Sie's oder nicht? Erklärungen gibt es erst später. In einer anderen Mission lauert Sam auf einer Fensterbank, dahinter kauern Geiseln, von Terroristen bedroht. Die zögern nicht und liquidieren kaltblütig. Sie hätten die Möglichkeit, die Gefangen zu retten, doch Ihre Auftragsziele lauten eindeutig: Nicht eingreifen! Hören Sie auf Ihr Gewissen oder auf Befehle?

Anspruchsvoll schleichen

Sams beste Freundin ist die Dunkelheit – auch in **Pandora Tomorrow**. Immer gilt: Im Finstern schleicht es sich am besten unbemerkt. Problematisch wird es in den Außenarealen, wenn die Sonne über den Horizont kriecht und ihre Prachtfarben ausschüttet. Schatten verkürzen sich, Verstecke für Sam werden rar. Mit diesem Problem hat er zu kämpfen, als er im Morgengrauen durch den indonesischen Dschungel streift. Je schneller Sie sind, desto größer ist die Chance, an einem schattigen Plätzchen mit der Umgebung zu verschmelzen. Wer zu rasant losprescht, stolpert jedoch schnell über Drahtfallen oder scheucht Tiere auf. Finden Sie am besten einen gesunden Mittelweg.

In **Pandora Tomorrow** ist Sam ein Quäntchen gelenkiger als im Vorgänger. Zwei neue Bewegungsaktionen helfen beim Überleben. Da gibt es erstens den so genannten Half-Split-Jump: Sam klemmt sich in engen Gängen mit seinen Füßen zwischen die Wände, verlagert das Gewicht von einem Bein aufs andere und krabbelt wie eine abgeschwächte Spider-Man-Variante in Richtung Decke. Der zweite Move heißt SWAT-Turn: An Abzweigungen mutiert Sam zum Hochgeschwindigkeitskreisel und dreht sich so rasant an Gängen vorbei, dass Wachposten nur einen Luftzug spüren (siehe Extrakasten).

Mehrspieler: Katz und Maus

Als Schleich-Shooter eignet sich **Splinter Cell** nicht gerade für einen traditionellen Mehrspielermodus mit Deathmatch und Capture the Flag. Deswegen ließen sich die Programmierer etwas Außergewöhnliches einfallen: Zwei völlig unterschiedliche Teams, nämlich Spione und Wächter, bekämpfen sich. Die komplett in Schwarz gekleideten Spione steuern Sie aus der Verfolgerperspektive, zu ihrer Ausrüstung gehören Nachtsichtgeräte, Rauchgranaten und eine Elektroschock-Pistole. Die Aufgabe lautet, in ein Gebäude einzudringen und Kernpunkte zu sprengen. Genau das sollen die zwei Wächter verhindern: mit Waffengewalt. Im Gegensatz zu den beiden flinken Agenten hantieren die schwerfälligen Soldaten mit einem Sturmgewehr in Ego-Perspektive. Via Bewegungsmelder bestimmen Sie die ungefähre Richtung der Gegner, per Taschenlampe leuchten Sie sich durch düstere Räume und halten Ausschau nach den Eindringlingen. Eine interessante Rolle wird der Sprachkommunikation zuteil, sofern sämtliche Mitspieler über ein Headset miteinander reden: Die Spione platzieren Wanzen, um die Gespräche ihrer Gegenspieler zu belauschen.

Nach ausführlichem Probespielen lässt sich sagen: Der Multiplayer-Modus von **Pandora Tomorrow** übt eine ähnliche Faszination aus wie seinerzeit **Counter-Strike**. Schön, dass Entwickler noch neue Ideen haben.

ERSTEINDRUCK

Beruhigend, dass die Entwickler nur behutsam am hervorragenden Konzept von ***Splinter Cell*** *herumschrauben und sinnige Verbesserungen einbauen, statt alles auf den Kopf zu stellen. Als herausragend empfinde ich den Multiplayer-Modus: endlich mal was anderes!* THOMAS WEISS

Entwickler .... Ubisoft Montreal
Anbieter .... Ubisoft
Termin .... März 2004

Noch gelenkiger: Sam Fisher

In **Pandora Tomorrow** verfügt Sam über zwei neue Spezial-Fähigkeiten.



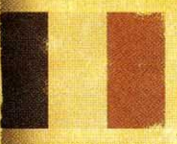
EINE SCHLACHT KANN DAS SCHICKSAL EINER NATION BESIEGELN. 1.000 JAHRE KRIEGSFÜHRUNG KÖNNEN DIE WELT VERÄNDERN.

Übernehmen Sie das Kommando in spektakulären Schlachten vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg und trotzen Sie donnerndem Kavalleriebeschuss und markerschütternden Bombenangriffen. Regieren Sie eine der sieben größten Zivilisationen der Welt, mit realistischen Waffen, mächtigen Technologien und einzigartigen militärischen und wirtschaftlichen Fähigkeiten. Bauen Sie ein Imperium auf, mit dem Sie die Welt erobern.





RUSSLAND



FRANKREICH



KOREA



DEUTSCHLAND



USA



ENGLAND



CHINA



SCHIESSPULVER-ZEITALTER

Befehligen Sie Ihre Nation in gnadenlosen Kriegen, strategischem Nationenaufbau oder online in packender Mehrspieler-Action.



IMPERIALES ZEITALTER

Agieren Sie in drei handlungsbasierten Kampagnen als legendäre Kriegsherren der Geschichte. Verhelfen Sie Ihrer Nation trotz Verschwörungen und Intrigen zu der ihr gebührenden Größe.



ERSTER WELTKRIEG

Führen Sie eine von sieben völlig verschiedenen Zivilisationen in dramatischen Land-, Luft- und Seeschlachten durch 1.000 Jahre Zeitgeschehen.



ZWEITER WELTKRIEG

Betrachten Sie das Geschehen mit der rotier- und zoombaren Kamera, detaillierter 3D-Grafik und berauschenden Filmsequenzen aus der **Sicht eines Generals.**

ECHTZEIT-STRATEGIE SO KOMPLEX WIE NIE ZUVOR.

JETZT ERHÄLTLICH!

EMPIRESRTS.DE



„spannende Kampagnen, perfekte Balance" - Gamestar 11/03



TEST



Petra Fröhlich pf@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Spellforce, Fußballmanager 2004
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE: Fußballmanager 2004, C&C-Serie, Rollercoaster Tycoon 2 Gold
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die Sims 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Knights of Honor
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Cold War Conflicts

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Lords of Everquest, Castle Strike
MULTIPLAYER-FAVORIT: Call of Duty
EINSAME-INSEL-SPIELE: Worms 1 bis 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Secret Weapons over Normandy
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Terminator 3

STRATEGIE



Christian Müller cm@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Beyond Good & Evil, Painkiller
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2, Rocket Arena 3
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Sohn Moritz
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Nosferatu
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Secret Weapons over Normandy

Dirk Gooding dg@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Spellforce, Deus Ex 2, Silent Storm
MULTIPLAYER-FAVORIT: Planetside
EINSAME-INSEL-SPIELE: Medieval: Total War, Planetside
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Das neue Jahr
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Etherlords 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Terminator 3

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis, Horizons
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis
EINSAME-INSEL-SPIELE: Dark Age of Camelot, Counter-Strike
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Viele Geschenke zu Weihnachten
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Warlords 4
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lords of Everquest



David Bergmann db@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Spellforce, C&C Generäle: Die Stunde Null, Beyond Good & Evil
MULTIPLAYER-FAVORIT: C&C Generäle: Die Stunde Null
EINSAME-INSEL-SPIELE: Day of the Tentacle, C&C Generäle, Spellforce
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Eine hoffentlich staufreie A7
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Tony Tough
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lock On

ABENTEUER

Justin Stolzenberg js@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Kelly Slater's Pro Surfer
MULTIPLAYER-FAVORIT: Live for Speed
EINSAME-INSEL-SPIELE: Pro Evolution Soccer 3, NfS: Underground, Live for Speed
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Weihnachten
AKTUELLER GEHEIMTIPP: World Championship Snooker 2003
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Sinbad

Harald Wagner hw@pcgames.de
AUF DER FESTPLATTE: Need for Speed: Underground
MULTIPLAYER-FAVORIT: glTron, Need for Speed: Underground
EINSAME-INSEL-SPIELE: Morrowind, Robin Hood: Defender of the Crown
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Deus Ex: Invisible War
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Robin Hood: Defender of the Crown
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Terminator 3

SPORT & RENNSPIEL



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

ENTWICKLER Microsoft
ANBIETER Microsoft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 18. April 2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: 128; Internet: 128; 1 Sp./Packung

86

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.500 – 3.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Sehr bequeme Steuerung
- \+ Spannende Hintergrundgeschichte
- \+ Abwechslungsreiche Grafik
- \+ Sehr gute Gegner-KI
- − Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

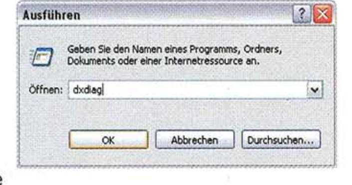
Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

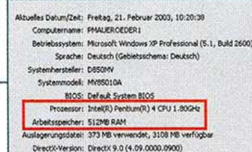
Die Vorteile:

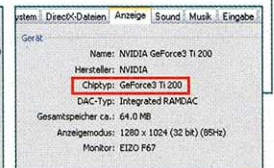
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:

1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.









In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Geforce4 Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700/9700 Pro, Radeon 9800/9800 Pro, Geforce FX 5800/5800 Ultra, Geforce FX 5900/5900 Ultra

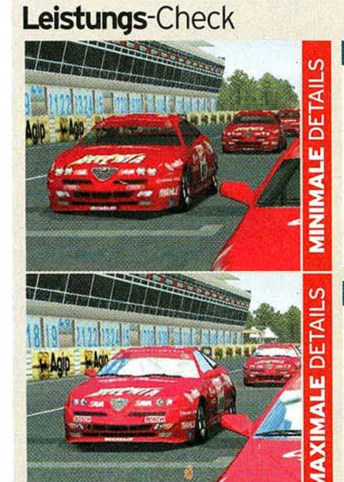
3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Besonders beim Einsatz von Windows XP empfehlen wir Ihnen den Einsatz von 512 MByte Hauptspeicher. Zurzeit sind die Speicherpreise sehr niedrig – Aufrüsten ist also nicht so teuer.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



1. PROZESSOR



Das lang erwartete Renn-Epos **DTM Race Driver** benötigt ein ordentlich abgestimmtes System, damit Sie flüssig durch alle Kurven kommen. Sowohl Grafikkarte als auch die CPU beeinflussen die Spielperformance. Ab 1.400 MHz liefert der Prozessor in **Race Driver** eine ordentliche Leistung ab, mit mehr als 1.800 MHz läuft das Spiel auf Ihrem Rechner optimal. Um mit weniger als 1.400 MHz flüssig spielen zu können, müssen Sie „Verwischte Bewegungen" deaktivieren und die „Entfernungsgrafik" vermindern.

3. RAM

RAM
128 MB
256 MB
512 MB
1.024 MB

Erst bei detailreichen Strecken zahlt sich Arbeitsspeicher über 256 MByte RAM aus. Mit weniger als 256 MByte kommt es zu kleinen Hängern während des Rennens.

2. GRAFIKKARTE

Auflösung				
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4-Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Im echten Rennzirkus hat veraltete Technik nur wenig Aussichten auf einen vorderen Platz. Das gleiche Prinzip gilt auch bei **Race Driver**, da erst mit einer Geforce3 in 1.024x768 eine in jeder Situation flüssig spielbare Framerate erreicht wird. Besitzen Sie eine ältere Grafikkarte, sollten Sie die Auflösung auf 800x600 verringern. Ebenfalls sollte die Option „Verwischte Bewegungen" deaktiviert werden, **Race Driver** läuft dann knapp 40 Prozent schneller.



ICH HABE ZWEIMAL „GRÜN" UND EINMAL „ROT" – WAS HEISST DAS JETZT?

Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:

Ab 18 (ALTERSEMPFEHLUNG 18+)
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.

Mehrspieler (MEHRSPIELER)
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.

Online (ONLINE-SPIEL)
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.



Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.



Railroad Tycoon 3

Poptop Software hat mit dem dritten Teil der **Railroad Tycoon**-Reihe voll ins Schwarze getroffen. Die PC-Games-Leser loben neben dem ausgeklügelten Wirtschaftssystem vor allem die gebotene Komplexität sowie die hohe Langzeitmotivation. Kritisiert wurden lediglich die mitunter recht sterile Grafik mit tristen Landschaften sowie der umständliche Gleisbau. Letzterer verleidet vielen Spielern den Spaß allerdings so sehr, dass ein Patch wünschenswert wäre.

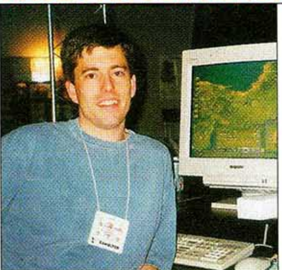
FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

PC Games: Was für ein Feedback habt ihr bis jetzt von den Spielern bekommen?

Phil Steinmeyer: „Besonders interessant ist das Feedback von Hardcore-Fans, das sich meist folgendermaßen gliedert: Zunächst sind sie von der Grafik überrascht und vom Spiel begeistert. Dann monieren sie fehlende Neuerungen und fragen sich, was wir all die Jahre gemacht haben. Danach ärgern sich die meisten **Railroad Tycoon**-Veteranen über das veränderte Wirtschaftssystem, weil sie mit ihrer gewohnten Spielweise Geld verlieren. Letztendlich sind sie dann aber doch angetan von der gebotenen Komplexität und von **Railroad Tycoon 3** überzeugt."

PC Games: Warum gibt es in **Railroad Tycoon 3** keine Signale, mit denen sich die Zugrouten manuell optimieren ließen?

Phil Steinmeyer: „In unserem Spiel geht es nicht um das gezielte Steuern einzelner Züge, dafür gibt es den **Microsoft Train Simulator**. Im ersten **Railroad Tycoon** gab es zwar Signale, aber auch ein Maximum von 32 Zügen. In **Railroad Tycoon 3** soll der Spieler ein Wirtschaftsimperium mit bis zu 100 Zügen oder mehr aufbauen. Sich dabei auf die Optimierung einzelner Routen zu konzentrieren ist schlichtweg unmöglich und wenig sinnvoll."



PHIL STEINMEYER ist Mitbegründer von Poptop Software.

PC Games: Wie schwer war es, ein weltweites Wirtschaftssystem für das Spiel zu erstellen?

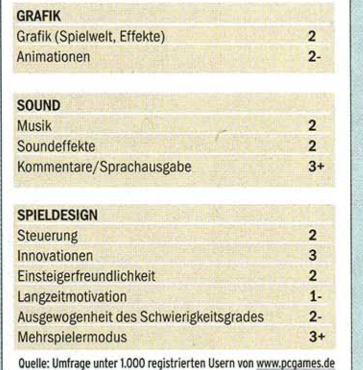
Phil Steinmeyer: „Das Wirtschaftssystem war mein persönliches Baby bei der Entwicklun von **Railroad Tycoon 3**. Angebot und Nachfrage sowie andere mögliche Transportwege wie Flüsse oder Ozeane sollten realistisch simuliert werden, um dem Spieler eine echte Herausforderung zu bieten. Darüber hinaus wurde das Spiel wesentlich einsteigerfreundlicher, da die Wirtschaft so funktioniert, wie man erwarten würde. Am schwersten war es jedoch, die Routinen so effizient zu programmieren, dass sie schnell abgearbeitet werden und wenig Speicher beanspruchen – schließlich sollte das Spiel auch auf schwächeren Rechnern gut laufen. Ich bin mit dem Endergebnis sehr zufrieden."

PC Games: Warum habt ihr euch für eine 3D-Engine entschieden und seid nicht bei 2D-Grafiken geblieben?

Phil Steinmeyer: „Wir wollten dem Spieler die Möglichkeit geben, tatsächlich mit den Zügen zu fahren und auf den Touren durch Täler und Gebirge, über Brücken oder durch Tunnel dabei zu sein. Außerdem hätten wir mit einer 2D-Engine niemals der Pracht antiker und moderner Loks gerecht werden können."

PC Games: Könnt ihr uns schon verraten, wie euer nächstes Spiel aussehen wird?

Phil Steinmeyer: „In letzter Zeit haben wir ausschließlich zusätzliche Karten für **Railroad Tycoon 3** entwickelt, die wir demnächst im Internet veröffentlichen werden. Konkrete Pläne für unser nächstes Projekt gibt es allerdings nicht."

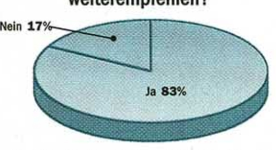


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
Animationen	2-
SOUND	
Musik	2
Soundeffekte	2
Kommentare/Sprachausgabe	3+
SPIELDESIGN	
Steuerung	2
Innovationen	3
Einsteigerfreundlichkeit	2
Langzeitmotivation	1-
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Mehrspielermodus	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Railroad Tycoon 3 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+

1. Hohe Langzeitmotivation
2. Endlich Tunnel und Brücken
3. Beeindruckende Zoomstufe
4. Das durchdachte Wirtschaftssystem
5. Atmosphärischer Soundtrack

−

1. Fehlende Signale
2. Umständlicher Gleisbau
3. Städte zu detailarm
4. Kein Zugmanagement möglich
5. Zu statische Landschaftsgrafik

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MATTHIAS QUESTER, Schüler aus Aachen:
„**Railroad Tycoon 3** ist ein würdiger Nachfolger. Das Wirtschaftsprinzip ist zugänglich und fordernd zugleich. Die Grafik ist hübsch und es macht Spaß, seine eigenen Züge durch die Landschaft fahren zu sehen. Dennoch ist das Spiel nicht perfekt. Zum Beispiel sehen Riesenmetropolen wie Rom oder Mailand eher aus wie kleine Dörfer."

ARNE FIEBIG, Schüler aus Kleinmachnow:
„Für ausgeklügelte Warenzyklen, die beim Vorgänger noch Garant für hohe Gewinne waren, wird man hier geradezu bestraft, so dass die Wahl der automatischen Warenzusammenstellung der bessere Weg ist. So kommt schnell Langeweile auf, da das Tüfteln an Warenkreisläufen keinen Sinn mehr macht."

STEFFEN FLADE, Student aus Freiberg:
„Wer die Vorgänger mochte, wird um dieses Spiel nicht herumkommen. Die 3D-Grafik ist sehr schick und das gute Zugmanagement wurde beibehalten. Außerdem kann man endlich selbst Fabriken bauen. Mit den Unmengen an Kampagnen und dem Endlosspiel hat man an **Railroad Tycoon 3** wochenlang Spaß."

ALEXANDER NIETZSCHMANN, aus Kirchseeon:
„Am meisten stört mich, dass Waren einfach so zum nächsten Bahnhof ‚hindiffundieren'. So lassen sich nur schwer Produktionsketten aufbauen. Die Gleisverlegung wurde unnötig verkompliziert und die Landschaften wirken unglaubwürdig. Beim Finanzmodell schließlich hat sich praktisch gar nix getan. Ich bin rundum enttäuscht."



Lords of Everquest

Drei Fantasy-Völker, verstrickt in einem Echtzeit-Krieg mit Adventure-Missionen, Rollenspiel-Ausbildung und jeder Menge Magie. **Der Gegner heißt Warcraft 3, die Geheimwaffe Everquest.**

Gut kopiert ist halb gewonnen, lautet eine der Weisheiten der Spielebranche. Und warum auch nicht? Ein besseres Vorbild als **Warcraft 3** konnten sich die Macher von **Lords of Everquest** kaum aussuchen. Kombiniert mit der erprobten und beliebten Märchenwelt des Online-Rollenspiels **Everquest**, kann eigentlich nicht mehr viel schief gehen. Oder doch?

Aus einem Volk werden drei

Wie im „Original" haben die Entwickler allen drei Fraktionen eine eigene Kampagne auf den Leib geschneidert. Das Shadowrealm, dem Oger, Goblins und Eiszauberer dienen, bekommt die undankbare Rolle der Bösen – wobei man im Schattenreich natürlich anderer Meinung über die Motive ist. Das Gegenstück stellt die Dawn Brotherhood dar, ein Bündnis aus Tempelrittern, Zwergen und Elementarmagiern. Irgendwo in der Mitte findet sich die Elddar Alliance mit Barden, Druiden und Wolfreitern. Zwar greift jede Fraktion auf über 20 eigene Truppen, Gebäude und Spezialfähigkeiten zurück, für nahezu alle finden sich aber fast identische Entsprechungen auf den Gegenseiten. So gibt es jeweils einen Heiler, eine Nahkampf-Einheit und eine Belagerungsmaschine. Was im Solomodus die Umstellung erleichtert, macht den Mehrspielerpart weniger interessant, wo etwa **C&C Generäle** mit drei völlig unterschiedlichen Armeen und Kombinationsmöglichkeiten glänzt.

Eine Frage der Perspektive

Alle drei Parteien erleben die gleiche Geschichte, allerdings aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Die Rede ist von uralten Weisheiten, Reichtümern und mächtigen Artefakten, die einst den Göttern selbst gestohlen wurden und nun Abenteurer aus allen Ecken der

Everquest-Welt anziehen. Welche Ziele die drei Völker verfolgen und was sie zu finden hoffen, erzählen umfangreiche Zwischensequenzen, die fast jeden Auftrag einleiten oder beschließen. Für jede Gruppe haben die Leveldesigner zwölf Einsätze geschaffen, die die ganze Bandbreite von gewaltigen Echtzeit-Schlachten mit Basisbau bis hin zu Rollenspiel-Missionen abdecken, in denen nur eine Hand voll Einheiten zur Verfügung stehen. Diese Variante und Verknüpfungen der beiden machen den überwiegenden Teil der drei Kampagnen aus. Mal gilt es schlicht, sich mit zehn Mann von A nach B durchzuschlagen, mal muss man eine Verteidigungslinie errichten und sich gegen den Ansturm gegnerischer Verbände wehren, mal ein Lager mitten in feindlichem Gebiet aufschlagen. Dazu kommen von Zeit zu Zeit Neben-Quests. Da will ein Häuptling das Bergwerk seines Stammes von Ungeheuern befreit wissen, dann wieder suchen zwei rivalisierende Gnoll-Banden Unterstützung im Kampf gegen die jeweils andere. Für jede erledigte Aufgabe winken magische Artefakte wie Heiltränke oder Unterstützung von den Einheimischen.

Aus Erfahrung gut

Wie in einem Rollenspiel gewinnen alle Einheiten im Gefecht Erfahrungspunkte und steigen mit der Zeit auf, werden also zäher und stärker. Ab der sechsten Stufe dürfen Sie zwei Krieger zum Ritter schlagen, wodurch sie nicht nur jeweils einen Spezialangriff erlernen, sondern auch den untergebenen Truppen Boni verleihen. Cool: Einen Teil Ihrer Streitmacht dürfen Sie quasi als Leibgarde von Mission zu Mission übernehmen und immer weiter ausbilden. Das motiviert, selbst auf eigentlich entbehrliches Fußvolk Acht zu geben – vielleicht ist ja dieser unscheinbare Zwergenwächter später doch noch einmal zu gebrauchen? An der Spitze Ihrer Armee steht ein Lord, das Pendant zu den aus **Warcraft 3** bekannten Helden. Der ist

Lords of Everquest vs. Warcraft 3 vs. Spellforce

Wir vergleichen die drei Konkurrenten im Detail.

		
Parteien		
Shadowrealm, Dawn Brotherhood, Elddar Alliance mit je 14 bis 15 Einheiten und 5 Helden	Orks, Menschen, Nachtelfen, Untote mit je 15 bis 17 Einheiten und 4 Helden	Orks, Menschen, Dunkelelfen, Zwerge, Elfen, Trolle mit je 8 bis 10 Einheiten und bis zu 6 Helden
Kampagnen		
Eine pro Partei mit jeweils 12 Missionen, halb Rollenspiel, halb klassische Echtzeit-Strategie	Eine pro Partei mit jeweils 8 Missionen, halb Rollenspiel, halb klassische Echtzeit-Strategie	Eine Kampagne mit 22 Welten, großer Rollenspiel-Anteil, aber auch klassische Echtzeit-Strategie
Multiplayer		
Bis zu 12 Spieler, fünf Spielmodi: Deathmatch, Truppen-Deathmatch, um die Wette leveln, um die Wette Ressourcen abbauen, um die Wette killen	Bis zu 12 Spieler, ursprünglich nur Deatchmatch-Modus, mittlerweile viele nachgereicht, etwa Basisverteidigung, Rollenspielmodi	Bis zu 8 Spieler, nur Deathmatch-Modus
Rollenspiel-Anteile		
Sehr ausgeprägt (spezielle Gegenstände, Erfahrungspunkte für alle Einheiten), aber zweitrangig (Masse statt Klasse)	Weniger ausgeprägt (spezielle Gegenstände, Erfahrungspunkte für den Helden), aber wichtiger als bei **Lords of Everquest**	Sehr stark ausgeprägt (spezielle Gegenstände, Charakter-Erschaffung, Erfahrungspunkte für den Helden, zahlreiche Quests)
Technik		
Schöne Landschaften und Effekte, ansehnliche Gebäude, eher unterdurchschnittliche Figuren und Animationen	Durch den Comic-Stil noch immer aktuelle Grafik, allerdings hat **Lords of Everquest** mehr Effekte zu bieten.	Die beste Grafik im Trio, allerdings auch sehr hardwarehungrig

TELEPORT Sie brauchen keine Arbeiter, um Gebäude zu errichten die Häuser „beamen" sich aufs Spielfeld



TESTCENTER

Inhalt & Features

- 3 Kampagnen mit 36 Missionen
- Rollenspiel und Echtzeit-Kämpfe
- 5 Multiplayer-Modi mit 40 Karten
- 3 Völker mit 45 Einheiten
- 15 Helden, ein Hauptheld pro Kampagne
- Erfahrungspunkte für alle Einheiten
- Kerntruppen begleiten Spieler

Zahlen & Fakten

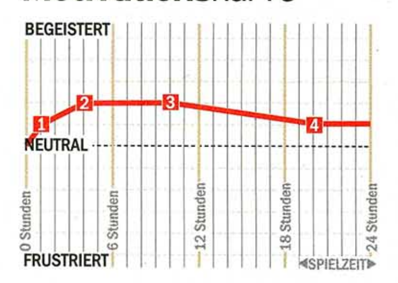
Genre:	Echtzeit-Strategie
Vergleichbare Spiele:	Warcraft 3, Spellforce, Knightshift, Empires
Entwickler:	Rapid Eye Entertainment
Vom gleichen Entwickler:	-
Publisher:	Ubisoft
Adresse des Publishers:	Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190-8824-1210 (€ 1,86/Min.)
Offizielle Website:	http://www.lordsofeverquest.com
Website des Publishers:	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.rapideyeent.com
Beste Fansite:	-
Telefon-Hotline (Kosten):	0180-5554938 (€ 0,12/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	€ 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch mit 56 Seiten, Gebäudeübersicht
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Warcraft 3	Spellforce	Lords of Everquest	Pro & Contra
GRAFIK	**87**	**91**	**80**	+ Stimmungsvolles Fantasy-Reich + Effektvolle Zauberformeln – Teils wenig detaillierte Charaktere – Mäßige Animationen
Detailreichtum Spielwelt	87	90	81	
Detailreichtum Objekte	88	92	78	
Vielfalt der Spielwelt	90	89	81	
Animation der Objekte	90	90	71	
Effekte	81	91	84	
SOUND	**91**	**86**	**79**	+ Gute Sprecher + Atmosphärischer Soundtrack – Zu wenig Einheitenkommentare
Musik	92	87	82	
Soundeffekte	87	84	79	
Stimmen/Kommentar	88	83	75	
STEUERUNG	**90**	**91**	**90**	+ Hält sich an Echtzeit-Standards + Frei konfigurierbares Interface
Bedienungskomfort/Navigation	90	91	92	
Präzision der Steuerung	90	90	90	
Übersichtlichkeit/Perspektive	80	89	82	
ATMOSPHÄRE	**90**	**90**	**61**	+ Einige Zwischensequenzen – Schwache Story – 3D-Filme mäßig inszeniert
Spannung/Überraschungen	90	90	72	
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	80	80	70	
Story/Dialoge/Kommentare	88	88	63	
Inszenierung	90	87	65	
SPIELDESIGN	**90**	**92**	**75**	+ Rollenspiel- und Echtzeit-Missionen + Kerntruppe mit Erfahrungszuwachs – Schlichtweg keine Innovationen – Einige zähflüssige Missionen
Komplexität/Spieltiefe	90	93	79	
Einsteigerfreundlichkeit	82	84	80	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	85	83	80	
Verhalten der Computerfiguren	83	78	70	
Innovation	88	93	69	
MEHRSPIELERMODUS	**93**	**70**	**67**	+ Viele Karten und Spielmodi – Völker unterscheiden sich kaum
Abwechslung der Spielmodi	70	20	79	
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	86	70	78	
Einstellungsmöglichkeiten	90	20	78	
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 08/02 **92**	PCG 01/04 **90**	PCG 02/04 **74**	

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele / Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve





1 Das Tutorial ist angenehm kurz, deckt aber dennoch fast alle Bereiche ab.



2 Die ersten Missionen bestehen auf allen Seiten aus Rollenspiel-Quests.



3 Die Einsätze bieten wenig Abwechslung, aber der Rollenspiel-Charakter motiviert.



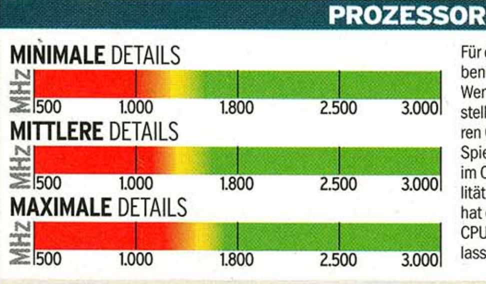
4 Überschäumende Begeisterung kommt nicht auf, zumindest bleibt man aber von Frust verschont.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal



PROZESSOR



Für die Echtzeit-Gefechte von **Lords of Everquest** benötigen Sie einen Prozessor mit 1.700 MHz. Wenn viele Einheiten und Effekte gleichzeitig dargestellt werden müssen, kommt es bei einer langsameren CPU mit weniger als 1.500 zu einem stockenden Spielablauf. Der Schieberegler „Rendering Detail" im Optionsmenü bestimmt hauptsächlich die Qualität der Texturen auf Figuren und Umgebung. Daher hat diese Einstellung nur geringen Einfluss auf die CPU-Anforderungen und schwächere Prozessoren lassen sich kaum entlasten.

RAM

128 MB	Unzumutbar
256 MB	Akzeptabel
512 MB	Optimal
1.024 MB	Optimal

Bei 256 MByte Hauptspeicher kommt es häufig zu kurzen Rucklern. Erst mit 512 MByte treten diese Nachlade-Zwangspausen nicht mehr auf.

GRAFIKKARTE

Auflösung	Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal
1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal

KLASSE 1	KLASSE 2	KLASSE 3	KLASSE 4
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100, Geforce3 Ti-200/500, Geforce FX 5200/5200 Ultra	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600/9600 Pro, Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro), Radeon 9800 (Pro), Geforce FX 5800 (Ultra), Geforce FX 5900 (Ultra)

Unsere Testversion hat Geschwindigkeits-Probleme bei Ati-Grafikkarten. Selbst auf einer Radeon 9800 Pro bricht die Performance häufig ein. Mit einer Geforce FX 5600 Ultra oder Geforce 4 Ti-4600 ist **Lords of Everquest** dagegen sehr gut spielbar. Besitzer einer Geforce FX 5200 Ultra wählen besser die Auflösung 800x600 und setzen die Einstellung „Rendering Detail" auf den mittleren Wert. DirectX7-Beschleuniger (Geforce2/4 MX) stellen das Spiel lediglich mit einer vereinfachten Beleuchtung dar.



FEUERZAUBER Wenn Magier im Spiel sind, werden solche Scharmützel zu wahren Effektorgien mit wunderschönen Lichtblitzen und Sternenzaubern.

ÜBERSICHTLICH Da sich alle Menüs ausblenden lassen und die 3D-Engine ein weites Herauszoomen ermöglicht, bleibt Lords of Everquest stets übersichtlich.

zum einen ein mächtiger Kämpfer und Magier und bestimmt zum anderen, wie gut Verstärkungen in den Kasernen ausgebildet werden. Ein Level-10-Lord fordert Level-5-Rekruten an, auf der 15. Stufe beginnt das Gefolge bereits bei Rang 8. Auch wenn Ihr Anführer einiges wegstecken kann, sollten Sie doch gut auf ihn aufpassen. Im Fall der Fälle dürfen Sie einen gefallenen Lord zwar wiederbeleben, das ist aber so aufwendig, dass die deutlich bessere Alternative darin besteht, einen alten Spielstand zu laden.

KI? Welche KI?

Einer der Schwachpunkte von **Lords of Everquest** ist die künstliche Intelligenz der Einheiten. Die mag auf der einen Seite sogar vorteilhaft sein. So lassen sich befestigte Stellungen relativ leicht knacken, wenn Sie einen Aufklärer vorschicken, der gegnerische Einheiten anlockt und in die Arme Ihrer Hauptstreitmacht treibt, die in sicherer Entfernung wartet. Auf der anderen Seite kann es eine Heidenarbeit sein, größere Truppenansammlungen durch Engstellen zu manövrieren oder zu verhindern, dass Ausreißer blindlings ins Verderben rennen. Wenn es heiß hergeht, blockieren sich Nahkämpfer mit schöner Regelmäßigkeit gegenseitig – besonders ärgerlich, wenn Sie etwa einen angeschlagenen Schützling zurückziehen möchten, bevor er das Zeitliche segnet. Weil Sie aber selten mehr als zwei Dutzend Soldaten kontrollieren, fällt dieses Manko nicht gar so schwer ins Gewicht.

Ein Reich zum Wohlfühlen

An anderer Stelle haben die Programmierer bessere Arbeit abgeliefert. Grafisch erreicht **Lords of Everquest** beinahe die Qualität des Blizzard-Konkurrenten. Landschaft und Effekte sind gar etwas detailreicher, dafür lassen die Figuren und vor allem deren Bewegungen zu wünschen übrig. Ähnlich zwiegespalten die Klang-Abteilung: nette Musikuntermalung und passende Einheitenkommentare – aber leider zu wenige. Ein Extralob haben sich die Macher jedoch für die Bedienung verdient. Die hält sich nicht nur an **Warcraft**-Standards, die Bildschirmmenüs lassen sich auch völlig frei konfigurieren. Übersichtskarte, Statusleiste, Gruppenbildschirm verschieben und skalieren Sie nach Belieben. Profis schließen gar sämtliche Fenster und befehligen ihre Truppen nur noch über Tastaturkommandos. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Lords of Everquest

ENTWICKLER Rapid Eye Ent.	**ANBIETER** Ubisoft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 16
Internet: 16 — 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 1400 – 1600 – 2000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Umfangreiche Kampagnen
+ Motivierender Rollenspiel-Teil
- Kaum unterschiedliche Völker
- Wenig fordernde Missionen
- Mäßige Story

GRAFIK	80%
SOUND	79%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	75%
MEHRSPIELER	67%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **WARCRAFT 3** oder **BATTLE REALMS** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Lords of Everquest kommt gut zwei Jahre zu spät.

Vom Hocker gehauen hätte die Echtzeit-Ausgabe des Online-Rollenspiels vermutlich auch vor zwei Jahren niemanden. In allen Belangen bestenfalls gut, schlimmstenfalls unterer Durchschnitt, das reicht nicht zum erhofften **Warcraft**-Killer. Schlecht ist **Lords of Everquest** beileibe nicht. Zwischensequenzen setzen die – wenn auch etwas träge – Story ansehnlich in Szene, die drei Kampagnen garantieren je nach Schwierigkeitsgrad insgesamt 20 Stunden Spielspaß, das Aufpäppeln und Mitnehmen der stärksten Einheiten motiviert in jeder Karte aufs Neue. Dann wiederum lässt gerade die Missionsvielfalt etwas zu wünschen übrig: Für meinen Geschmack gibt es deutlich zu wenig klassische Echtzeit-Schlachten mit Basisbau und mächtigen Gegnern und zu viele Rollenspiel-Aufgaben, in denen ich nach jedem kleinen Scharmützel minutenlang warten muss, bis meine Truppe wieder bei voller Gesundheit ist. Wirklich empfehlen kann ich **Lords of Everquest** nur Fans des Online-Rollenspiels.

VIDEO

Castle Strike

Der Burgenbau von Stronghold, kombiniert mit den Feldschlachten von Age of Empires – das sollte Hobby-Architekten wie Echtzeit-Strategen gleichermaßen begeistern. Doch die KI verdirbt den Spaß.

Nachdem die Mainzer Entwickler von Related Designs für **America** und **No Man's Land** den Wilden Westen zur Echtzeit-Kampfzone auserkoren haben, geht's in **Castle Strike** ins Europa des Mittelalters. Das wurde mit allem ausstaffiert, was Rittersagen und Kostümfilme so hergeben: edle Recken, ehrfurchtgebietende Festen nebst liebreizenden Burgfräulein, hinterhältige Verräter und erbitterte Fehden.

Adel verpflichtet

Ihr Held der ersten von drei Kampagnen hört auf den Namen Thorwald, seines Zeichens Thronerbe des Herzogtums Rabenhorst. Als sein Vater hinterrücks von seinem Erzfeind Alrich gemeuchelt wird und der auch noch Thorwalds Schwester Svea entführt, beginnt ein Rachefeldzug über acht Missionen, an dessen Ende die Erstürmung von Alrichs schwer befestigter Burg liegt. Die späteren 16 Aufträge führen Sie unter anderem an der Seite der Engländer im Hundertjährigen Krieg gegen die Franzosen ins Feld, das Schicksal der Rabenhorsts verlieren Sie dabei aber nie aus dem Blick. Wenn die Geschichte auch kaum ein Klischee auslässt, so liefern die In-Game-Zwischensequenzen doch zumindest einen willkommenen Hintergrund für die Mittelalter-Metzelei.

Ritter-Commandos

Festen zu planen oder zu stürmen macht nur einen Teil der Feldzüge aus. Unter den Missionen finden sich die mittlerweile gewohnten Abenteuer mit einer Hand voll Getreuer ebenso wie typische Echtzeit-Kriege mit Massenproduktion und Kamikaze-Attacken. Die meisten davon haben erfahrene Computer-Ge-


AURA Wird eine Abteilung von einem der Helden angeführt, erhält sie Angriffs- und Verteidigungsboni – und diesen schicken Schimmer.


ABLENKUNG Bogenschützen und Schwertmeister ziehen das feindliche Feuer auf sich, damit die beiden Kanonen gefahrlos die Türme beharken können.



STILBRUCH Während den Grafikern die Rüstungen und Uniformen der Figuren gut gelungen sind, überzeugen die Comic-Gesichter nicht.

neräle so oder ähnlich schon anderswo gespielt, nichtsdestotrotz sind die Aufgaben abwechslungsreich verpackt. Um etwa Svea aus ihrer Gefangenschaft zu befreien, bringen Thorwald und seine Anhänger in einer Mission zunächst ein paar Dorfbewohner auf ihre Seite, indem sie sie von den tyrannischen Steuereintreibern Alrichs befreien. Im Gegenzug versprechen die Bauern, ihren Obolus künftig bei Thorwald abzuliefern, der mit dem Geld Söldner anheuert, um schließlich den Kerker zu stürmen. An anderer Stelle werden Pestkranke geheilt oder schwer bewachte Holzkarren beschlagnahmt, sogar einen Einsatz im **Commandos**-Stil gibt es, in dem sich der junge Rabenhorst bei Nacht und Nebel unter den Augen der Wachposten durch feindliches Gebiet schleicht.

Burgenbau leicht gemacht

Wenn dann doch wieder Burgenbau angesagt ist, macht Ihnen **Castle Strike** die Aufgabe leichter als **Stronghold**. Zum einen ist der Wirtschaftsteil weit weniger ausgefeilt als bei Take 2s erfolgreichem Aufbau-Strategiespiel. Rohstoffe (Erz, Stein, Holz) sind unbegrenzt vorhanden und werden automatisch abgebaut. Falls Sie mal mehr Bretter als Eisen benötigen, legen Sie über einen komfortablen Schieberegler die Prioritäten fest. Zum anderen geht die Konstruktion der Wehranlagen flüssiger von der Hand als bei der Konkurrenz. Denn erst, wenn der Grundriss fertig gezogen ist, wachsen Mauern, Tore und Türme auf Befehl aus dem Boden. Änderungen sind auch nachträglich noch jederzeit möglich. Allerdings sind die Bastionen im Vergleich zu **Stronghold** auch weit weniger bedeutend. Der größte Teil der



TRUGBILD So schön ordentlich reihen sich die Soldaten bestenfalls vor der Schlacht auf – oder eben in Zwischensequenzen.



Schaffen, schaffen, **Burgen basteln**

Selten war die Planung einer neuen Siedlung so komfortabel wie bei **Castle Strike**. Wir zeigen, wie's genau geht.



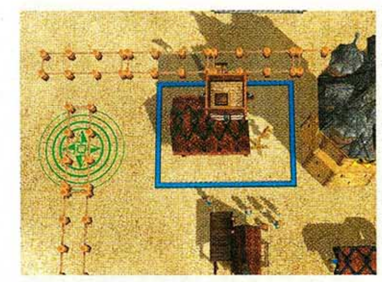
Mit dem Bergfried wird der Grundstein der Anlage gelegt. Dort können Helfer angefordert werden, die die restlichen Quartiere fabrizieren.



Alle Ressourcen stammen aus der Bauernsiedlung, die außerhalb der Festung angelegt werden muss. Sie hat zunächst oberste Priorität.



Sobald sich die Rohstofflager füllen, sind Kasernen und Bogner an der Reihe. Hier werden die meisten Rekruten ausgehoben.



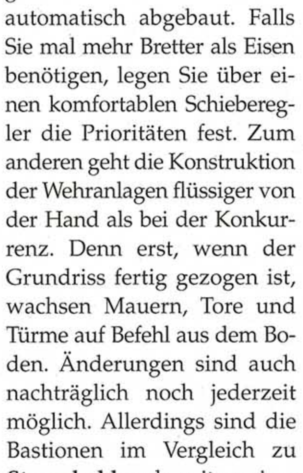
Die ersten Wälle entstehen. Die Umrisse der Mauer werden ganz einfach auf den Boden „gezeichnet", bevor die Konstruktion startet.



Das Bauerndorf ist nahezu fertig gestellt. Dort werden jetzt Upgrades erforscht, die der Truppenstärke zugute kommen.



Ein zweiter Wall, Wehr- und Torgänge, Türme und Belagerungsmaschinen komplettieren schließlich die Verteidigungsanlagen.



Wirtschaftsgebäude muss außerhalb der Wehranlagen platziert werden, wo er – je nach Beschaffenheit der Karte – Angriffen ausgeliefert ist. Einbunkern funktioniert nicht, mobile Verteidigung heißt die Devise. Wie der Aufbaupart genau funktioniert, lesen Sie im Extrakasten.

Thorwald, der Eroberer

Noch öfter als in der Rolle des Bauern finden Sie sich in der des Eroberers wieder. Ihre Gegner haben teils gigantische Festungen gezimmert, die Sie in mühevoller Kleinarbeit erstürmen müssen. Deshalb steht neben den üblichen Nah- und Fernkämpfern auch eine Reihe von Belagerungsgeräten auf Abruf bereit. Da gibt es Ballisten, Katapulte, Mörser und gewaltige Kanonen, Schutzschilde genauso wie Rammböcke und Sturmleitern. Eines haben die Kriegsmaschinen gemeinsam: Sie sind langsam und extrem verwundbar. Wenn Sie Ihre Triböcke und Belagerungstürme in Stellung bringen, müssen Sie jederzeit auf einen Ausfall gefasst sein. Es genügen schon ein paar Bogenschützen auf den Zinnen, um die Bedienmannschaft auszuschalten und das teure Gerät vorübergehend außer Gefecht zu setzen – im schlimmsten Fall übernehmen die Gegner die Angriffswerkzeuge kurzerhand und richten sie gegen ihre früheren Besitzer.

Kämpfer-Streik

Was **Castle Strike** fast das Genick bricht, ist die völlig unzureichende künstliche Intelligenz von Freund und Feind. Das geht bei der Wegfindung los: Auf längeren Strecken bleiben die eigenen Jungs mit schöner Regelmäßigkeit an Hindernissen hängen, nehmen unsinnige Umwege oder marschieren gleich mitten ins andere Lager. Richtig schlimm wird's im Clinch mit dem Gegner. Wer da nicht aufpasst, findet seine Gruppen nach wenigen Sekunden in alle Himmelsrichtungen zerstreut, weil jeder Soldat einen anderen Rivalen jagt. Solche Alleingänge lassen sich zwar mit der Order „Stellung halten" unterbinden. Dann arten die Gefechte aber vollends in Arbeit aus, weil so jedes einzelne Ziel eigenhändig vorgegeben werden muss. In den Abenteuer-Missionen, wo selten mehr als ein, zwei Dutzend Männer zu befehligen sind, wiegen diese Mängel nicht gar so schwer. Aber bei großen Feldschlachten oder Belagerungen fallen binnen Minuten zig KI-Kämpfer ihrem Wagemut zum Opfer.

Vom Orden des Kanten

Ansonsten macht **Castle Strike** technisch gar keine schlechte Figur. Gut, die Grafik löst nicht gerade tosenden Applaus aus, zumal sie selbst auf High-End-Rechnern gelegentlich ins Stottern kommt. Dazu wirken beispielsweise die Ritter und Rösser zu kantig und ihre Bewegungen zu abgehackt. Auch quillt die Umgebung nicht vor Details über und ein paar schönere Texturen hätten auch nicht geschadet. Dafür haben die Leveldesigner wirklich eindrucksvolle Festungen und heimelige Dörfer konstruiert und alle drei Dimensionen der Engine ausgenutzt – für zerklüftete Felsen, schroffe Schluchten und alles überthronende Burghügel. Und das ist ja schließlich die Hauptsache. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Wie es Ritter Bartholomäus ausdrücken würde: „Verdammte Axt!"

Spielheld Bartholomäus nimmt mir die Worte aus dem Mund. Angesichts der völlig chaotisch agierenden Truppen gehört „Verdammte Axt!" noch zu den harmloseren Flüchen, die ich beim Test ausgestoßen habe. Ein aufgescheuchter Hühnerhaufen ist leichter unter Kontrolle zu bringen als eine Formation Schwertkämpfer bei **Castle Strike**. Ich tippe und hoffe darauf, dass ein Patch demnächst Abhilfe schafft. Dann wäre PC Games auch durchaus bereit, bis zu zehn Punkte auf die Wertung aufzuschlagen. Ansonsten ist **Castle Strike** nämlich gar nicht übel: Das Burgenbasteln macht fast so viel Laune wie weiland bei **Stronghold**, die Leveldesigner halten mich mit einer Mischung aus Massenschlachten, Belagerung und kniffligen Abenteuer-Missionen bei Laune und die Story ist, wenn sie auch keine Literaturpreise gewinnt, doch ganz nett erzählt. Jetzt fehlt mir zum Glücklichsein eigentlich bloß noch eine hübschere Spielwelt – und eben eine zumindest annehmbare KI.

EINGREIFTRUPP
Um die meist ungeschützte Siedlung nicht zu gefährden, sollte ein Teil der Armee stets als Garnison verbleiben.





TESTURTEIL
Castle Strike

ENTWICKLER Related Designs
ANBIETER Data Becker
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Januar 2004
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: 4, Netzwerk: 4, 1 Sp./Packung

70

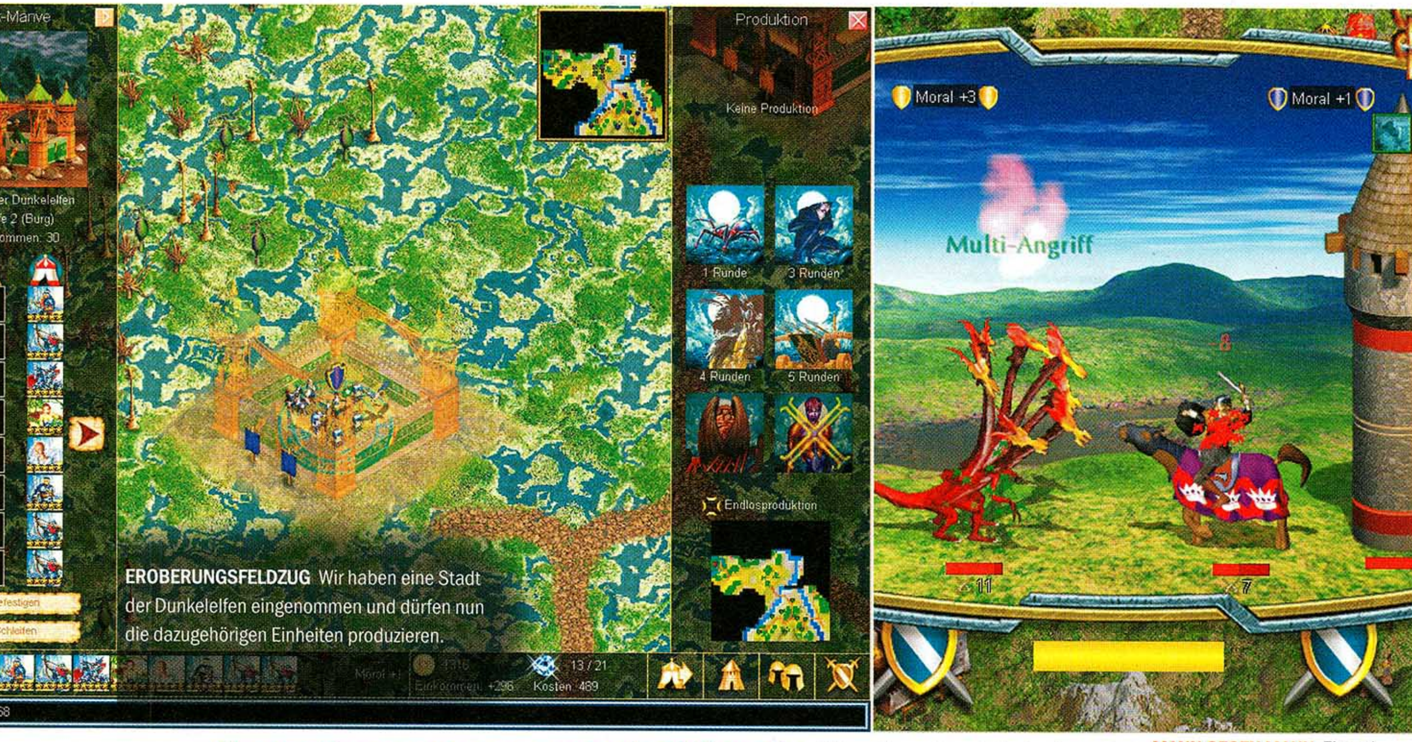
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 900 – 1500 – 2100
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Viele Missions-Varianten
+ Komfortabler Aufbauteil
- Unzureichende KI
- Allerwelts-Geschichte
- Geringes Truppenlimit

GRAFIK	77%
SOUND	80%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	61%
MEHRSPIELER	70%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NO MAN'S LAND** oder **STRONGHOLD** mochten.

Warlords 4



EROBERUNGSFELDZUG Wir haben eine Stadt der Dunkelelfen eingenommen und dürfen nun die dazugehörigen Einheiten produzieren.

MANN GEGEN MANN Einmal schlägt die linke, dann die rechte Einheit – ein eigenwilliges Kampfsystem, aber bei näherem Hinsehen erstaunlich taktisch.

Kaum Ressourcen, rasante Kämpfe: Warlords 4 ist das Fliegengewicht unter den Runden-Strategiespielen.

Optisch ist **Warlords 4** so ansprechend wie Uschi Glas morgens nach dem Aufstehen: Einheiten, die nur mit Mühe als solche identifizierbar sind, rutschen über unspektakuläre 2D-Landschaften. Hinter der hässlichen Grafik steckt ein einfaches wie geniales Strategiespiel mit Suchtfaktor. In 32 Missionen schieben Sie Runde für Runde Orks, Elfen und Ritter umher, um dem Gegner sämtliche Städte abzuluchsen. Dadurch füllt sich Ihr Konto mit Gold, dem einzigen Rohstoff neben Mana. Beim Kämpfen stehen sich zwei Einheiten gegenüber, bis eine davon unter den Schlägen des Gegners umkippt – dann ist die nächste dran. Sie bestimmen die Reihenfolge und überlegen Dinge wie: Zuerst Schwächlinge an der Front verheizen, um wichtige Helden zu schützen? Doch dadurch gingen Erfahrungspunkte verloren. Den Mittelweg zu finden, von dieser Motivation zehrt **Warlords 4**. Nach gelungenen Schlachten hegen und pflegen Sie die Überlebenden, bis daraus ein hocherfahrener Killertrupp wird: Wie im Rollenspiel steigern Sie Fähigkeiten wie Schießkunst (lässt Bogenschützen von hinten attackieren), Heilung (Einheit regeneriert nach jedem Gegner ein paar Punkte) oder Kundschafter (beim Laufen werden mehr Sichtfelder aufgedeckt). Bis zu drei Krieger nehmen Sie dann jeweils in die nächste Mission mit.

THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Warlords 4

ENTWICKLER Infinite
ANBIETER Ubisoft
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8 Internet: 8 8 Sp./Packung

76

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 600 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Macht süchtig
+ Umfangreiche Kampagne
+ Spaßige Multiplayer-Schlachten
- Bedienungsschwächen
- Völlig veraltete Grafik

GRAFIK	34%
SOUND	51%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	76%
MEHRSPIELER	78%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF WONDERS 2** oder **HEROES OF MIGHT & MAGIC 4** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Warlords 4 ist die lockere Alternative zum dicken Age of Wonders 2.

Sie müssen mir das glauben: Beim Spielen versammelten sich etliche Kollegen hinter meinem Rechner, um bei den Rundenkämpfen mitzufiebern wie bei einem Boxkampf. Ritter Harald Wagner (ja, man kann die Helden im Spiel benennen!) kämpfte gegen Oger, Riesenfledermäuse und Knochendrachen mit einem Vampirschwert, Björn von Bredow sprach nach jeder Runde einen Heilzauber – eine coole Truppe habe ich mir da herangezüchtet. Viel mehr, als rasant zu kämpfen, gibt's in **Warlords 4** nicht zu tun: Gold landet automatisch auf dem Konto, Mana auch. Das Ressourcen-Management ist ähnlich kompliziert wie das kleine 1x1. Damit ist **Warlords 4** die einsteigerfreundliche Alternative zum komplexen **Age of Wonders 2**. Wäre die Bedienung ein bisschen und die Grafik viel besser, wir hätten eine 80er-Wertung vergeben.

Crazy School

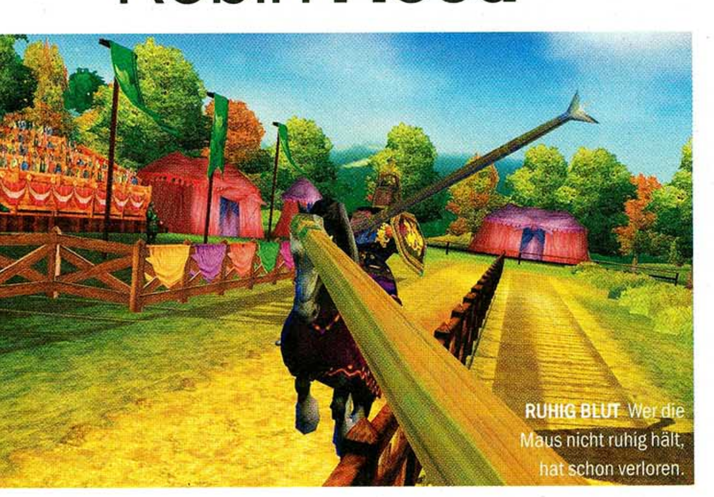


HINTERRÜCKS Wenn der Lehrer wegschaut, ist Zeit für fiese Streiche.

Das gab's schon mal: Vor fast einem Jahr hieß **Crazy School** noch **Gefeuert: Dein letzter Tag** und der Protagonist war ein Bürohengst. Der hat seine Rolle nun mit einem Schulversager getauscht, der lieber Lehrern und Mitschülern Streiche spielt, statt zu büffeln. Da wird im Computerlabor ein Frosch ins Diskettenlaufwerk gequetscht, das Toilettenpapier mit Juckpulver gewürzt oder Geld aus den Ranzen der Kameraden geklaut – sofern das die hakelige Steuerung zulässt und gerade kein Aufpasser in der Nähe ist. Wird der Saboteur entdeckt, droht eine Partie Galgenmännchen, sonst ist der Level verloren. RÜDIGER STEIDLE



Robin **Hood**



RUHIG BLUT Wer die Maus nicht ruhig hält, hat schon verloren.

Die **Neuauflage von Defender of the Crown** fängt das Flair des Originals ein.

Ehemaligen Amiga-Besitzern lässt der Name Cinemaware noch heute die Augen leuchten. Aufs Konto der amerikanischen Entwicklerstube gehen Hits wie **They Came from the Desert**, **Wings** und eben **Defender of the Crown**. Ebenjenes Klassikers hat sich die wieder gegründete Firma nun angenommen und eine zeitgemäße Neufassung geschaffen. Als Robin von Locksley suchen Sie das zerstrittene England des Mittelalters zu einen, den Usurpator Prinz John vom Thron zu vertreiben und den rechtmäßigen König Richard wieder einzusetzen. Dazu müssen Sie ein halbes Dutzend Minispiele meistern, von denen der Großteil bereits im Original vertreten war. Beispielsweise duellieren Sie sich im **Streetfighter**-Stil mit Burgwachen, um den Schatz der Festung zu rauben. Oder Sie veranstalten ein Turnier und müssen mit der Maus den Galopp des Bildschirm-Gauls ausgleichen, damit Ihre Lanze ins Schwarze trifft. Neu ist das Bogenschießen, bei dem Sie vom Baum aus vorbeifahrende Lords von ihren Kutschböcken ballern. Das geklaute Geld fließt in Armeen, die in simplen Strategie-Einlagen die Provinzen Englands für die Krone zurückerobern. All das dauert allerdings höchstens einen Nachmittag. RÜDIGER STEIDLE



Cold War Conflicts



SICHER GELANDET In der ägyptischen Kampagne überqueren Sie unter anderem den schwer gesicherten Suez-Kanal.

SCHLAGKRÄFTIG Mit den Helikoptern transportieren Sie nicht nur Truppen, sondern verschießen auch Raketensalven.

Der offizielle Nachfolger zum Echtzeit-Strategiespiel Sudden Strike 2 hat alles, **was ein Add-on haben muss.**

Sudden Strike (Vollversion auf PCG 01/04) brachte mit taktischen Einsätzen frischen Wind ins Echtzeit-Strategie-Genre. **Sudden Strike 2** wärmte das Spielprinzip auf, enttäuschte jedoch durch seinen Add-on-Charakter, der echte Neuerungen vermissen ließ. Mit **Cold War Conflicts** ist nun ein Spiel erschienen, das eigentlich „Sudden Strike Zweieinhalb" heißen müsste. Zwar scheuchen Sie Ihre Truppen nicht mehr durch den Zweiten Weltkrieg, sondern durchleben mit israelischen, ägyptischen, nordkoreanischen und amerikanischen Streitkräften 37 größtenteils historische Schlachten vor dem Hintergrund des kalten Krieges – ansonsten hat sich aber nichts getan. Neue Einheiten wie Hubschrauber oder Jagdjeep sind lediglich Zugeständnisse an das zeitlich fortgeschrittene Setting, ändern jedoch nichts an der Spieldynamik. Die setzt nach wie vor auf zeitintensives Taktieren. Hat der Offizier den gegnerischen Posten erst einmal sondiert, nimmt die Artillerie Wachtürme und Strohhütten auseinander, Ihre Mannen rücken vor und der Truppenführer zückt erneut das Fernglas. Vorausgesetzt, Sie verlieren die nach wie vor nur millimetergroßen Pixelmännchen nicht irgendwo im koreanischen Dschungel oder im israelischen Gebirge, denn auch die mittlerweile schwer veraltete 2D-Engine mit ruckeligen Animationen und Micker-Effekten wurde nicht überarbeitet. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Cold War Conflicts

ENTWICKLER Red Ice
ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 8, Internet: 8, 1 Sp./Packung

68

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 600 700
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ 37 Missionen in vier Kampagnen
+ Taktisch fordernd
- Kaum Neuerungen
- Unkomfortable Steuerung
- Altbackene Grafik

GRAFIK	56%
SOUND	75%
STEUERUNG	62%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	60%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUDDEN STRIKE 2** oder **BLITZKRIEG** mochten.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Blitzkrieg ist Cold War Conflicts in allen Punkten überlegen.

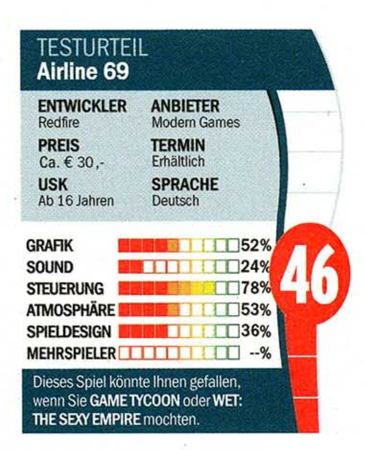
Gerne hätte ich den enttäuschten Käufern von **Sudden Strike 2** einen runderneuerten Nachfolger ans Herz gelegt – daraus wird leider nichts. **Cold War Conflicts** unterscheidet sich lediglich durch das Szenario spürbar vom Vorgänger. Dabei wäre eine Frischzellenkur wirklich vonnöten gewesen. Die pixelige Grafik leidet unter Detailarmut und die Steuerung setzt nach wie vor auf über ein Dutzend Tastenkürzel anstatt auf einen „intelligenten Cursor" wie bei **Blitzkrieg**. Überzeugt hat mich dagegen das recht abwechslungsreiche Missionsdesign mit gewohnt fordernden Aufträgen von Söldnereinsätzen bis hin zu Massenschlachten. Angesichts des gesalzenen Preises von 40 Euro sollten sich allerdings selbst Hardcore-Fans den Kauf gut überlegen. Dem hübscheren, komfortableren und nicht weniger taktischen **Blitzkrieg** ist **Cold War Conflict** jedenfalls in allen Punkten unterlegen.

Airline 69: Return to Casablanca



SOFTPORNO Carsten Wieland zeichnete erneut schlüpfrige Bildchen.

Sex sells! Die Macher der Wirtschaftssimulation **Wet** beweisen Durchhaltevermögen und verfrachten Sie im Quasi-Nachfolger in die Wüste. Als Bruchpilot stranden Sie in Casablanca und füllen zunächst mit dem Handel von Klopapier oder Gummipuppen die Kasse. Später veranstalten Sie Sexorgien, managen ein Bordell und erfüllen sich schließlich den Traum von der eigenen Fluglinie. Der simple Wirtschaftspart wird mit Minispielchen aufgepeppt, in denen Sie etwa Ihre gut bestückte Geschäftspartnerin mit Spielzeugen aus dem Beate-Uhse-Katalog unterhalten sollen. Das spielt vielleicht Sam nur einmal. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Airline 69

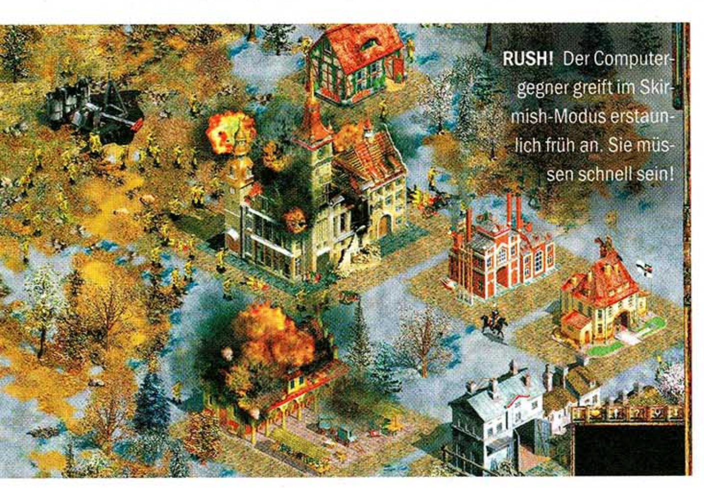
ENTWICKLER	ANBIETER
Redfire	Modern Games
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Kategorie	Wertung
GRAFIK	52%
SOUND	24%
STEUERUNG	78%
ATMOSPHÄRE	53%
SPIELDESIGN	36%
MEHRSPIELER	--%

46

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GAME TYCOON** oder **WET: THE SEXY EMPIRE** mochten.

World War 1 Battlefields



RUSH! Der Computergegner greift im Skirmish-Modus erstaunlich früh an. Sie müssen schnell sein!

Battlefields hat American Conquest eines voraus: **2.000 Einheiten mehr.**

Den Ersten Weltkrieg haben Sie in einem Echtzeit-Strategiespiel bestimmt noch nie gewonnen. Erstaunlicherweise kümmerte sich noch kein einziger Titel um diese Epoche – bis jetzt. In **Battlefields** schlagen Sie alle wichtigen Schlachten, die zwischen 1914 und 1918 stattfanden, und zwar auf der Seite der Deutschen, Engländer, Russen, Franzosen und Österreicher. Das Zeitalter mag einzigartig sein, die Umsetzung ist es nicht: Mit den Arbeitern zimmern Sie Gebäude, anschließend füllt sich Ihr Konto mit bis zu fünf Ressourcen. Davon bilden Sie Einheiten aus. Irgendwann haben Sie eine monumentale Armee aus Soldaten, Reitern, U-Booten und Flugzeugen herangezüchtet: Bis zu 10.000 Einheiten bewegen sich gleichzeitig auf dem Bildschirm. Leider scheint das die KI völlig zu überfordern. An Engpässen oder auf Brücken ergibt sich regelmäßig ein Stau, gegen den selbst die A7 am Freitagabend verblasst. Als äußerst praktisch hat sich beim Spielen die eingebaute Automatik erwiesen: Auf Knopfdruck aktivieren Sie einen Militär- und Wirtschaftsberater, anschließend nimmt Ihnen der PC Aufgaben wie Gebäudebau und Einheitenkontrolle ab. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
World War 1 Battlefields

ENTWICKLER	ANBIETER
Lesta	Data Becker
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Individuell einstellbar

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 8 1 Sp./Packung

67

TESTCENTER Tech. unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal
Prozessor in Megahertz: 333 600 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Schöne und detaillierte 2D-Grafik
+ Viele authentische Einheiten
+ Automatik-Button für Einsteiger
- Schlechte Wegfindung
- Nervenzerfressendes Musikgefiedel

Kategorie	Wertung
GRAFIK	74%
SOUND	23%
STEUERUNG	53%
ATMOSPHÄRE	62%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	67%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COSSACKS** oder **AMERICAN CONQUEST** mochten.

Call of Duty



Mit **Call of Duty** haben die Entwickler der neu gegründeten Firma Infinity Ward einen überzeugenden Einstand gefeiert. Kein Wunder, besteht doch das Team zum großen Teil aus Veteranen des Studios 2015, die seinerzeit bereits mit **Medal of Honor: Allied Assault** (dt.) für Furore sorgten. In der Lesergunst steht **Call of Duty** dem Vorbild jedenfalls nicht nach: Satte 99 Prozent der Befragten würden das Weltkriegsepos weiterempfehlen. Lediglich die Spieldauer von gerade mal sechs Stunden fanden fast alle zu kurz.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Die **Landung in der Normandie** ist auch in ein paar Jahren noch ein spannendes Thema."

PC Games: **Call of Duty** hat unseren Lesern sehr gut gefallen, aber einen Kritikpunkt hatten fast alle: die kurze Spielzeit ...

Collier: „Zunächst sehe ich es als Kompliment, wenn die Leute mehr wollen. Heutzutage bemühen sich die Firmen nun mal, qualitativ sehr hochwertige Spiele mit Film-Flair abzuliefern. Levels, die den gewünschten Standard nicht erreichen, werden wieder rausgeschnitten, was das Spiel natürlich kürzer macht, aber verhindert, dass schwache Missionen den Gesamteindruck schmälern. Wir hatten viele Testspieler hier. Und wenn einer irgendwo nicht weitergekommen ist, haben wir unser Bestes getan, um die Stelle zu entschärfen. In **Call of Duty** verbringt man deswegen keine Minute damit, darüber nachzudenken, wo es jetzt weitergeht oder warum man schon wieder an derselben Stelle hängen bleibt.



GRANT COLLIER ist Gründer und Chef von Infinity Ward.

Das macht die gefühlte Spielzeit natürlich kürzer, kommt aber dem Spaß zugute."

PC Games: Ist ein Add-on oder bereits ein Nachfolger in der Mache?

Collier: „Für eine Ankündigung ist es noch zu früh, da muss ich euch vertrösten."

PC Games: Werdet ihr in zukünftigen Spielen weiterhin auf die **Quake 3**-Technologie setzen oder eine neue Engine einkaufen? Eventuell sogar eine eigene programmieren?

Collier: „Wir bei Infinity Ward möchten gerne das Maximum aus Computerspielen herausholen, aber für Details ist es eben noch etwas früh."

PC Games: **Call of Duty** hat ja fast den gesamten Zweiten Weltkrieg abgedeckt – bleibt auch in Zukunft noch Raum für Spiele mit dem Thema?

Collier: „Bei all den technischen Fortschritten – Grafik-Engine, künstliche Intelligenz und so weiter – kann diese Geschichte, glaube ich, noch oft erzählt werden. Wenn dann in ein paar Jahren noch jemand die Landung in der Normandie inszeniert, werden die Leute das dann langweilig finden? Ich denke nicht."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	1-
Musik	1
Soundeffekte	2+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2+
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	2
Langzeitmotivation	3
Steuerung	2-
Mehrspielermodus	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Call of Duty weiterempfehlen?

Nein 1%
Ja 99%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Dichte Atmosphäre
2. Filmreifer Soundtrack und Effekte
3. Massenschlachten
4. Faires Leveldesign
5. Grafik

–
1. Kurze Spieldauer
2. Teils veraltete Grafik
3. Keine richtige Story
4. Kaum Innovationen
5. Kaum Wiederspielwert

Die Meinung der PC-Games-Leser:

ALEXANDER CHMIELEWSKI, Student aus Lübeck:
„Atmosphärisch gibt es an **Call of Duty** nichts auszusetzen. Die Grafik und die Soundkulisse haben eine intensive Wirkung. Aber die Tatsache, dass mir die Missionen alle irgendwie aus **MoHAA** bekannt vorkamen, trübte den Spielspaß ein wenig. Ein bisschen mehr Eigenständigkeit und Innovation wäre schön gewesen."

UWE FELDHAUS aus Dörpen
„Dank der einzigartigen Soundkulisse und der intelligenten Computermitstreiter fühlt man sich stets mittendrin statt nur dabei. Da kann man die fast schon veraltete Grafik verschmerzen. Außerdem zählt der Spielspaß und der ist hier wirklich vorhanden."

DAVID SCHOMMER, Zivi aus Bernkastel-Kues:
„Genial gescriptete Missionen mit realistischen Animationen, die fast schon schockieren, trösten über die leider viel zu kurze Spieldauer und die schon leicht ergraute Grafik-Engine hinweg. Trotzdem ein Muss für jeden Ego-Shooter-Fan!"

SEBASTIAN GILLER, Schüler aus Jestetten
„**Call of Duty** fesselt mit seiner Atmosphäre von Anfang an, die gescripteten Ereignisse überraschen einen immer wieder. Schade ist nur, dass es keinen kooperativen Multiplayer-Modus gibt, für den das Spiel bestens geeignet wäre."

PC Games Award ACTION 2/2004

DEMO

VIDEO AUF DVD

Beyond Good & Evil

Regierungsverschwörungen, fiese Aliens und viel Action: Beyond Good & Evil hüllt die klassischen Abenteuer-Ingredienzien in süßesten Zuckerguss.

So spielt sich Beyond Good & Evil

Beyond Good & Evil erweitert das klassische Konzept eines Action-Adventures durch witzige Ideen und lässt dem Spieler beim Erkunden der Spielwelt völlige Freiheit. Wir sagen Ihnen, was Sie auf Hillys alles anstellen können.



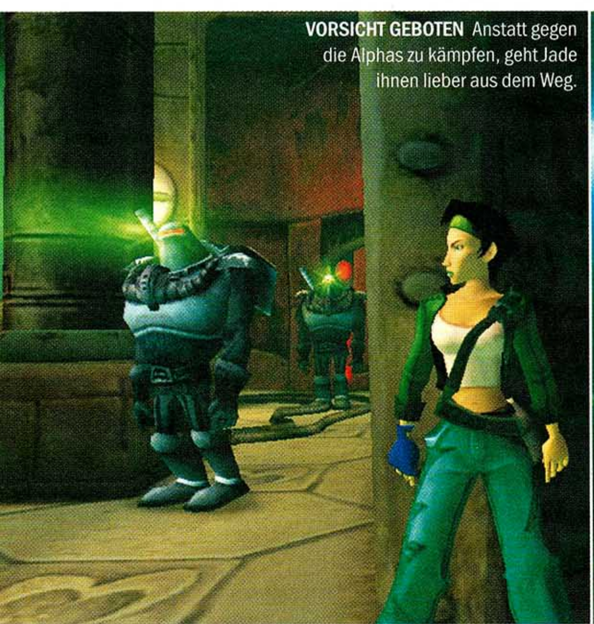
FOTOGRAFIEREN
Die Kamera ist Jades wichtigstes Utensil. Während Bilder der hillyanischen Fauna die Kasse füllen, knipst Jade vor allem Beweisfotos für das IRIS-Netzwerk, um eine finstere Verschwörung aufzudecken.



GESCHICKLICHKEIT
Über Abgründe müssen Sie zwar nicht selbst springen, Laserbarrieren und anderen Hindernissen ausweichen allerdings schon. Hier muss Jade rechtzeitig in die Hocke gehen oder zum Sprung ansetzen.



ACTION
Hin und wieder absolvieren Sie Actioneinlagen, in denen Sie von feindlichen Truppen über Hindernisparcours gehetzt werden. Hier ist vor allem Schnelligkeit gefragt.


VORSICHT GEBOTEN Anstatt gegen die Alphas zu kämpfen, geht Jade ihnen lieber aus dem Weg.



BULLET TIME Wenn Jades Kameraden die Gegner kurzzeitig lähmen, können diese gezielt weggedroschen werden und so unter anderem Geheimgänge öffnen.

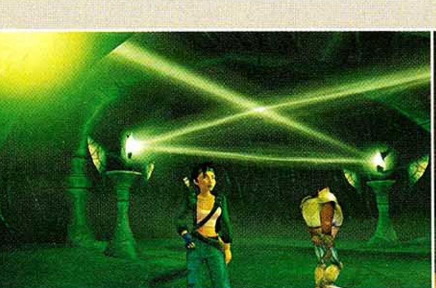
Seit geraumer Zeit schlafen die Bewohner des Planeten Hillys mit Nudelholz und Teppichklopfer unterm Kopfkissen – ständig droht ein erneuter Angriff der DomZ, ihres Zeichens zerstörerische Alienrasse, die allen blutrünstigen und schleimigen Klischees gerecht wird. Angesichts der steten Attacken muss selbst die vom Militär als interstellarer Bodyguard abgestellte Alpha-Abteilung klein beigeben. Die freiberufliche Fotoreporterin Jade kämpft derweil in erster Linie mit der Auftragsnot, um die Miete für ihre Privatinsel zahlen zu können, auf der sie obdachlosen Kindern ein Zuhause bietet. Als dann endlich ein Auftrag eintrudelt, kommt allerdings alles anders: Statt eines vollen Kontos bekommt Jade Kontakt zur Rebellenorganisation des IRIS-Netzwerks und soll die hillyanische Bevölkerung fortan mit heiklen Beweisfotos über eine weitreichende Verschwörung in Kenntnis setzen – scheint die Regierung an den Angriffen der DomZ doch nicht ganz unschuldig zu sein …

Professor Grzimek on tour

Bereits der Vorspann (in dem Sie erstmals eingreifen dürfen) macht mit seinem unverwechselbaren Stil deutlich, wer für **Beyond Good & Evil** verantwortlich zeichnet. **Rayman**-Erfinder Michel Ancel und sein Team schufen in den vergangenen drei Jahren erneut ein Action-Adventure mit Knuddelgrafik und abgefahrenen Charakteren, das vor lauter witzigen Einfällen zu platzen droht. Dabei beginnt alles eher unscheinbar. Sie steuern die ebenso kesse wie attraktive Jade und machen zunächst einmal Fotos von allem, was da kreucht und fleucht. Die Fliege auf dem Marmeladenbrot, der wuschelige Familien-Wauwau, der sich im Körbchen lümmelt – sogar Pey'J, Jades im wörtlichen Sinn schweinischer Ziehvater, wird abgelichtet. Diese Fotos senden Sie via Mausklick an ein Museum und erhalten je nach Seltenheitswert der Fotomodelle einen entsprechenden Obolus. Für jeden komplett verschossenen Film bekommt Jade sogar eine der strahlend blauen Perlen, die auf Hillys verstreut sind.

Der Sammelleidenschaft frönen

Mit dem so erworbenen Bargeld und den Perlen geht Jade shoppen. An überall aufgestellten Terminals ersteht sie mit der sauer verdienten Kohle kleine Snacks zur Aufbesserung der Lebensenergie, Extras oder Reparaturdrohnen für Jades Hovercraft. Die wassertaugliche Rennsemmel lässt sich dank der Perlen mit neuen Antrieben oder Waffensystemen ausrüsten und erleichtert nicht nur den Transit zu den Einsatzorten, sondern ermöglicht auch das Erkunden der frei begehbaren Welt von Hillys. So stöbert Jade in verlassenen Buchten beispielsweise kleine Höhlen auf, in denen sich verborgene Schätze oder seltene Tierarten finden. Das eine oder andere Mal landen Sie dabei auch im Versteck eines Gesetzlosen, der sich dann erst einmal von Ihrem Konto bedient. Solche Dreistigkeiten lässt ein echter Journalist freilich nicht auf sich sitzen und

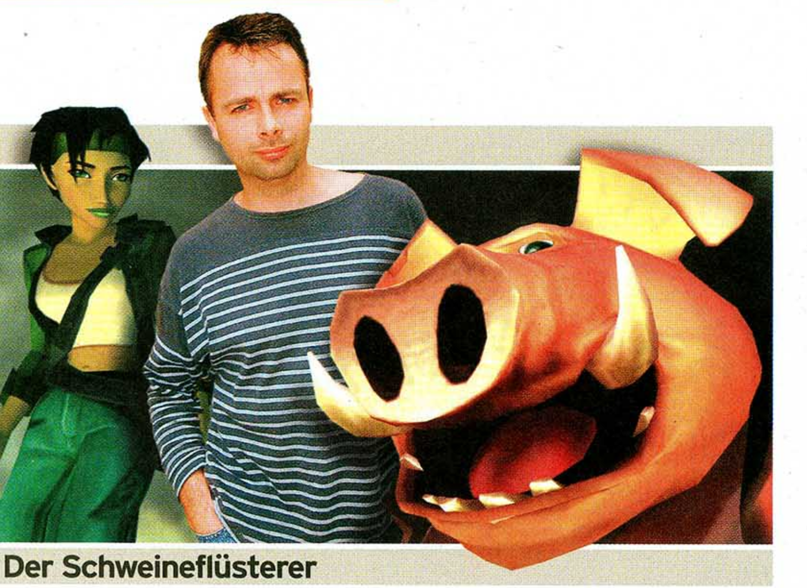

RÄTSEL
Zusammen mit Ihren Gefährten lösen Sie kleine Rätsel – hier leiten Sie im letzten Abschnitt des Spiels beispielsweise Lichtstrahlen mithilfe von Spiegeln um.


SCHLEICHEN
Da die gepanzerten Truppen der Alpha-Abteilung im Kampf nur schwer zu überwältigen sind, schleicht sich Jade meistens an ihnen vorbei. Klug genutzte Schatten machen Jade quasi unsichtbar.



FREIZEITAKTIVITÄTEN
Auch abseits der eigentlichen Missionen gibt es in Hillys viel zu erleben. Neben Minispielchen mit einer futuristischen Tischhockey-Variante treten Sie beispielsweise in Hovercraft-Rennen an.





Der Schweineflüsterer

- **Beyond Good & Evil** ist die neueste Kreation von **Rayman**-Erfinder Michel Ancel. Nach Abschluss der Arbeiten an den ersten beiden Folgen des Jump&Run-Klassikers (erschienen 1995 und 1999) begann er mit den Arbeiten an **Beyond Good & Evil**. Für **Rayman 3: Hoodlum Havoc** (2003) fungierte Ancel nur noch als Berater.
- Der gebürtige Monegasse brachte sich das Programmieren als Jugendlicher selbst bei. Im Alter von 17 Jahren stieg der Soldatensohn als Grafikdesigner bei Ubisoft ein, nachdem er mit einer selbst ablaufenden Animation einen Nachwuchswettbewerb gewonnen hatte.
- Russische und asiatische Märchen – hier holt sich Ancel die Inspiration für seine vor Kreativität sprühenden Spiele.

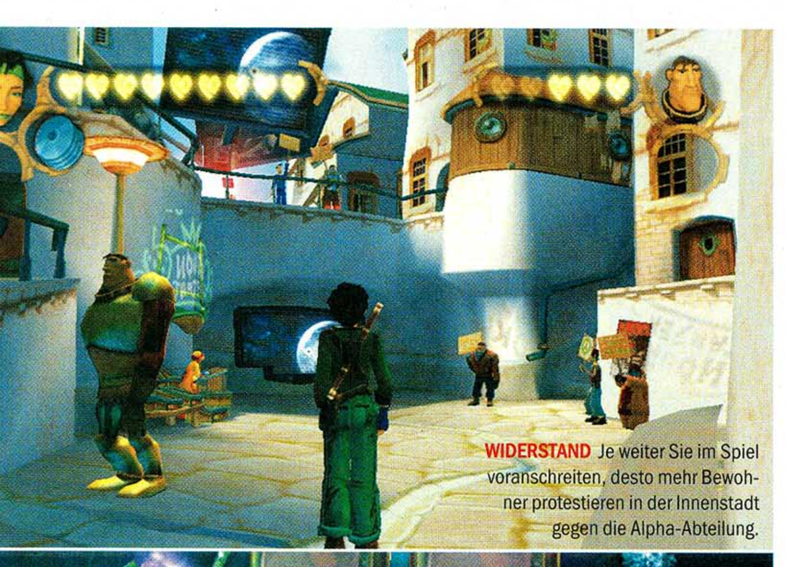
so jagt Jade die Halunken anschließend mit dem Hovercraft durch verschlungene Höhlensysteme, bis sie schließlich gestellt sind – für die Ergreifung winkt stets eine Perle. Das Auffinden solcher Verstecke erleichtert die jederzeit verfügbare Übersichtskarte, auf der noch nicht abgelichtete Tierarten und Perlen eingezeichnet werden, sobald Sie die entsprechenden Upgrades erworben haben. Auch die auf Hillys veranstalteten Hovercraft-Rennen sind ein probates Mittel zur Aufbesserung der Portokasse, da auch hier neben dicken Preisgeldern die heiß begehrten Perlen locken. Weniger lukrativ, aber dafür umso spaßiger sind diverse Minigames, die Sie absolvieren können, darunter ein Hütchenspiel.

Weibliche „Solid Snake"

Zwar bietet all das theoretisch genug Stoff für ein komplettes Spiel – bei **Beyond Good & Evil** ist es jedoch nichts weiter als eine Beigabe. In den eigentlichen Einsätzen schleichen Sie sich im Auftrag des IRIS-Netzwerks in Anlagen der Alpha-Abteilung und schießen brisante Fotos, um die angeblichen Schutztruppen als fiese Verschwörer zu entlarven. Den zahlreich abgestellten Wachen können Sie dabei zwar mit ihre einer Sardinenbüchse nicht unähnlichen Rüstung auferlegt ist – und huscht bevorzugt in dunklen Ecken an Wachleuten vorbei. Da kauert Jade beispielsweise angespannt an einer Mauer und lugt vorsichtig um die Ecke. Kaum dass ihr der erste Wachmann den Rücken zukehrt, verschwindet die flinke Athletin mit einer eleganten Vorwärtsrolle in einem Lüftungsschacht. Jetzt ist Timing gefragt – aus dem Schacht herausklettern, einen kurzen Sprint zurücklegen und sich dann fix an eine der Kisten klammern, die auf dem nahe gelegenen Laufband vorbeirattern. Dann packt der Greifarm zu und Jade schwebt zusammen mit der Kiste über die Köpfe der ahnungslosen Alphas hinweg. Diese eher simpel gehaltenen Schleichpassagen reichen zwar nicht an Trendsetter wie **Metal Gear Solid** oder **Splinter Cell** heran, machen aber gerade wegen ihrer Einfachheit Spaß und fügen sich nahtlos ins Spielkonzept von **Beyond Good & Evil** ein, das auf steile Lernkurven verzichtet.

Einfach knifflig

Während sich Michel Ancels neuestes Werk mit diesen Passagen dem Trend aktueller Action-Adventures anschließt, wurde ein traditionelles Element er-



WIDERSTAND Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto mehr Bewohner protestieren in der Innenstadt gegen die Alpha-Abteilung.

Rayman-Erfinder Michel Ancel und sein Team schufen erneut **ein Action-Adventure mit Knuddelgrafik**, das vor lauter witzigen Einfällen zu platzen droht.



ELEGANT Auch im Kampf gegen seltsame Monster macht Jade dank hübscher Animationen eine gute Figur.

Kampfstock und Diskuswerfer zu Leibe rücken, doch den Kampf gegen mehr als zwei Widersacher auf einmal sollten Sie tunlichst vermeiden. Die einzige Schwachstelle der schwer gepanzerten Alphas ist ein Gastank, der zielsicher getroffen werden muss, um die strammen Burschen orientierungslos umhereiern zu lassen. Da das bei zahlenmäßiger Überlegenheit des Feindes ein hoffnungsloses Unterfangen ist, macht sich Jade das eingeschränkte Blickfeld zunutze, das den Alpha-Truppen durch satzlos gestrichen. **Beyond Good & Evil** verlangt Ihnen bei Sprüngen über Abgründe keinerlei Geschick ab – sobald ein Sprung nötig ist, absolviert Jade diesen vollautomatisch. Geschicklichkeit und vor allem Auffassungsgabe sind dagegen in den vielfältigen kleinen Rätseln gefragt, die Jade zusammen mit ihrem jeweiligen Begleiter lösen muss. Zu Spielbeginn ist dies Eber Pey'J, in späteren Abschnitten ein IRIS-Söldner. Diesem erteilen Sie via Knopfdruck simple Befehle und lassen sich beispielsweise mithilfe von Pey'J



Dungeons & Dragons
Der Tempel des Elementaren Bösen
Ein klassisches Greyhawk Abenteuer
Willkommen zurück in der Welt von Greyhawk...
GameStar
Temple of Elemental Evil
Licensed by:
Hasbro
Consumer Products
ATARI
WWW.GREYHAWKGAME.COM

TESTCENTER

Inhalt & Features

- Erdacht von **Rayman**-Erfinder Michel Ancel
- Schleich-, Action- und Rätselelemente
- Zwei zusätzlich kontrollierbare Charaktere
- Frei begehbare Spielwelt
- Diverse Minispielchen (etwa Hovercraft-Rennen)
- Verwendet die JADE-Engine (**Prince of Persia**)
- Faires Speicherpunktsystem

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	Prince of Persia, TR: Angel of Darkness, GTA Vice City
Entwickler:	Ubisoft
Vom gleichen Entwickler:	Prince of Persia, XIII, Splinter Cell
Publisher:	Ubisoft
Adresse des Publishers:	Zimmerstraße 19, 40215 Düsseldorf
Telefon des Publishers:	0190-8824-1210 (€ 1,86/Min., tägl. 11-24 Uhr)
Offizielle Website:	http://bge.ubisoft.de
Website des Publishers:	http://www.ubisoft.de
Website des Entwicklers:	http://www.ubi.com
Beste Fansite:	http://www.planet-bge.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-8824-1210 (€ 1,86/Min., tägl. 11-24 Uhr)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 12 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	3 CDs, 16-seitiges Handbuch
Sprache Spiel:	Multilingual (u. a. Englisch, Französisch, Deutsch)
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	12 Stunden

Im Wettbewerb

	Tomb Raider: Angel of Darkness	Prince of Persia	Beyond Good & Evil
GRAFIK	**80**	**86**	**85**
Detailreichtum Spielwelt	78	82	82
Detailreichtum Objekte	71	75	78
Vielfalt der Spielwelt	80	80	82
Animation der Objekte	85	95	93
Effekte	86	84	85
SOUND	**90**	**88**	**88**
Musik	86	86	85
Soundeffekte	81	82	83
Stimmen/Kommentar	87	85	87
STEUERUNG	**26**	**91**	**88**
Bedienungskomfort/Navigation	23	92	94
Präzision der Steuerung	25	93	93
Übersichtlichkeit/Perspektive	67	80	78
ATMOSPHÄRE	**75**	**88**	**90**
Spannung/Überraschungen	80	81	86
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	82	90	90
Story/Dialoge/Kommentare	68	78	85
Inszenierung	80	84	87
SPIELDESIGN	**60**	**87**	**90**
Komplexität/Spieltiefe	56	71	78
Einsteigerfreundlichkeit	65	88	84
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	67	72	75
Verhalten der Computergegner	41	68	80
Innovation	51	83	87
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**-**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 09/03 **65**	PCG 01/04 **88**	PCG 02/04 **87**

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele (rot) – Besser als die Vergleichsspiele (grün)

Pro & Contra

Grafik
- + Hübsche Charakteranimationen
- + Unschärfeeffekt trägt zur Atmosphäre bei
- + Abwechslungsreich gestaltete Levels
- – Nicht der gesamte Bildausschnitt genutzt (16:9)

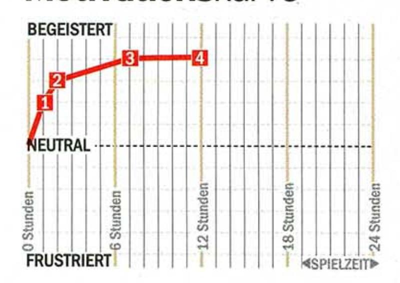
Sound
- + Stimmungsvolle Musikkulisse
- + Gelungene deutsche Synchronisation
- + Passende Soundeffekte
- – Musik nur in bestimmten Situationen

Steuerung
- + Präzise und intuitive Steuerung
- + Problemlos mit Tastatur und Maus spielbar
- + Übersichtskarte erleichtert die Wegfindung
- – Mitunter hakelige Kamerasteuerung

Atmosphäre
- + Spannende Geschichte
- + Konsequent inszeniertes Comic-Abenteuer
- + Humorvolle Dialoge
- + Filmähnliche Kameraeinstellungen und -fahrten

Spieldesign
- + Abwechslungsreicher Spielablauf
- + Frei begehbare Spielwelt
- + Gutes Verhältnis zwischen Schleich- und Action-Abschnitten
- – Geringe Spieldauer

Motivationskurve





1 Nach dem interaktiven Intro steht erst einmal die Erkundung von Hillys auf dem Programm.



2 Die spannende Verschwörungs-Geschichte kommt in Fahrt und das Spiel bleibt abwechslungsreich.



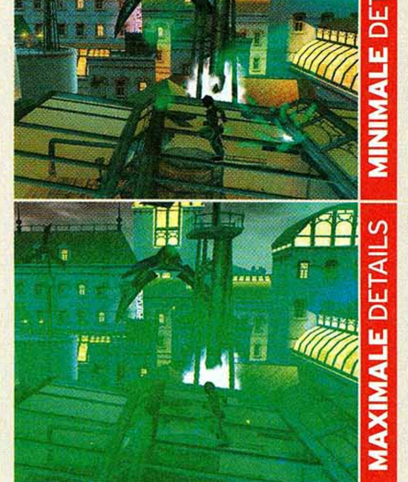
3 Ständig neue Ideen – auf Hillys wird Jade und ihren Gefährten garantiert nicht langweilig.



4 Nach zwölf unterhaltsamen Stunden neigt sich das innovative Spiel leider bereits dem Ende zu.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Bei **Beyond Good & Evil** kommt dieselbe Engine wie bei **Prince of Persia: The Sands of Time** zum Einsatz. Dementsprechend reicht auch bei dieser Konsolen-Umsetzung eine CPU mit 1.333 MHz für einen flüssigen Spielablauf, sofern eine schnelle Grafikkarte der obersten Leistungsklasse in Ihrem System arbeitet. Wenn Sie im externen Optionsmenü (SettingsAplication.exe) die Darstellungsqualität der Schatten auf den niedrigsten Wert herabsetzen, spielen Sie bereits mit einem 1.000 MHz starken Prozessor problemlos.

RAM

128 MB

256 MB

512 MB



1.024 MB

Die Anforderungen an den Hauptspeicher sind typisch für eine Konsolen-umsetzung: 256 MByte reichen bereits völlig aus.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce256, Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100 Geforce3 Ti-200/500 Geforce FX 5200/5200 Ultra
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Geforce4-Ti-Serie Radeon 9500/9600/9600 Pro Geforce FX 5600/5600 Ultra	Radeon 9500 Pro/9700 (Pro) Radeon 9800 (Pro) Geforce FX 5800 (Ultra) Geforce FX 5900 (Ultra)

Die Grafik von **Beyond Good & Evil** bietet beeindruckende Effekte wie Unschärfe und Echtzeitschatten. Die Anforderungen an die Grafikkarte fallen dafür sehr hoch aus. Erst mit einem Beschleuniger der vierten Leistungsklasse können Sie in 1.024x768 mit der höchsten Detailstufe ohne Bildruckeln spielen. Eine Geforce3 Ti-200 erreichte auch bei einer Auflösung von 800x600 nur 20 Fps. Die Einstellungsmöglichkeiten im Optionsmenü bieten kaum Tuning-Potenzial. Bei einer DX7-Karte (Geforce 2/4 MX) traten immense Grafikfehler auf, die **Beyond Good & Evil** unspielbar machten.



REAKTIONSSCHNELL In den Höhlenrennen gegen Freibeuter weichen Sie Fallen und Hindernissen aus.



FILMFORMAT Um den cineastischen Charakter des Spiels zu unterstreichen, nutzt Beyond Good & Evil nicht den gesamten Bildschirm, sondern läuft im 16:9-Format.

und einer seltsam anmutenden Vorrichtung an einen Vorsprung schleudern, von dem aus Sie eine Brücke herunterlassen, damit der dickliche Eber nicht den Anschluss verliert. Wirkliche Kopfnüsse gilt es zwar nicht zu knacken, im Gegensatz zum simplen Schaltergedrücke so manches Genre-Kollegen erfordern die Aufgaben aber durchaus etwas Denkarbeit.

Vier Fäuste

Teamwork ist auch in den Kämpfen gefragt. Während Sie den Alphas meist aus dem Weg gehen, kommen Sie um Auseinandersetzungen mit DomZ-Monstern oder Wachrobotern nicht herum. Jade selbst wirbelt auf Knopfdruck mit ihrem Kampfstab herum und vollführt wie von selbst akrobatische Kabinettstückchen ähnlich jenen von **Prince of Persia**. Wird's für Jade allein zu brenzlig, so holen Sie ihre Begleiter zu Hilfe, die mit einer Spezialattacke Gegner kurzzeitig lähmen. Jade kann diese dann in **Matrix**-ähnlicher Zeitlupe durch den Raum schleudern. Mitunter lassen sich durch diese Angriffe sogar zuvor unzugängliche Durchgänge öffnen, indem Sie beispielsweise einen Wachroboter gegen eine Energiebarriere schmettern und der einsetzende Kurzschluss Ihnen den Weg frei macht. Darüber hinaus lohnt es sich, im hektischen Kampfgetümmel die Kamera zu zücken, denn auch für Schnappschüsse von Gegnern gibt es Bares – vor allem die monströsen Zwischenbosse sind sehr gefragt.

Da steckt was drin

Technisch macht **Beyond Good & Evil** eine grandiose Figur. Die JADE-Engine kam bereits in **Prince of Persia** zum Einsatz und glänzt auch im weitaus kindlicheren Setting mit hübschen Texturen, geschmeidigen Animationen und coolen Unschärfeeffekten. Da verwundert es nicht, dass die Entwickler die zuckersüß verpackte Verschwörungs-Geschichte mit dem Blubb Gesellschaftskritik ausschließlich in Spielgrafik erzählen. Ebenso gelungen gibt sich die Steuerung, die PC-Spieler nicht einmal zum ungeliebten Gamepad (nicht unterstützt) treibt – das Spiel steuert sich mit Tastatur und Maus tadellos. Einzig und allein die Kamera fällt negativ auf, da diese ständig nachjustiert werden muss und vor allem in Kämpfen durch ruckartige Perspektivenwechsel oftmals zu kurzfristigem Orientierungsverlust führt.

1:1 von der Konsole übernommen: das Speichersystem. Den Spielstand dürfen Sie nur an bestimmten Terminals sichern. Diese stehen fairerweise aber zuhauf in den Levels – und sollte Jade tatsächlich einmal scheitern, landen Sie ohne Umschweife direkt vor dem Raum, der Ihnen zum Verhängnis wurde.

DAVID BERGMANN

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Französische Spiele-Entwickler sind fantastische Geschichtenerzähler.

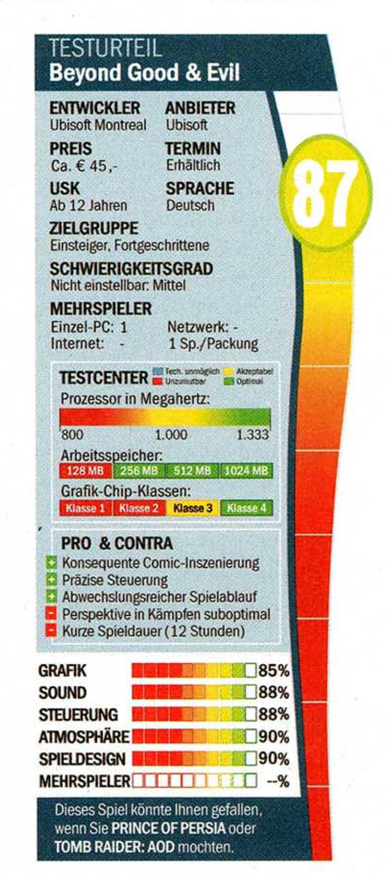
Ja, es gibt ihn, diesen ganz eigenen „französischen Stil", auch bei Computerspielen. So wie der französische Film mit Werken von Chabrol, Godard und Truffaut eine eigene Gattung geschaffen hat, so sind die Entwickler aus unserem Nachbarland bekannt für ihr fantasievolles und märchenhaftes Spieldesign. Das neueste Werk der großen Geschichtenerzähler steht genau in dieser typisch französischen Spieletradition, deren bekannteste Vertreter wohl **Heart of Darkness**, **Dark Earth** und **Evil Twin** sind. Auch **BG&E** verzaubert mit klar skizzierten Charakteren, einer geistreichen Story, grafischer Finesse und spielerischer Abwechslung. Freilich, man muss sich schon darauf einlassen. Leider scheint das aber der Mehrzahl der deutschen PC-Spieler schwer zu fallen, die sich offensichtlich in Welt- und Bandenkriegen, Mittelalter und Zukunft wohler fühlen. Schade, denn wenn so kreativen Spielen wie **BG&E** größerer kommerzieller Erfolg beschieden wäre, würden wir sicher mehr davon zu sehen bekommen.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Lassen Sie sich nicht von der Knuddeloptik vergraulen – Spiele wie Beyond Good & Evil sieht man nicht alle Tage.

Sprechende Schweine und Rhinos, die an Hovercrafts herumschrauben – das Setting von **Beyond Good & Evil** wird freilich nicht jedem zusagen. Glücklich sind in diesem Fall all jene, die Kind genug geblieben sind, um keinen Anstoß an der knuddeligen Inszenierung zu nehmen, denn spielerisch ist **Beyond Good & Evil** ein ausgewachsener Spaß-Garant. Die frei begehbare Spielwelt lockt mit versteckten Boni, Schleich- und Action-Einlagen bleiben während des gesamten Spiels abwechslungsreich und sind vor allem einfach zu steuern. Enttäuscht bin ich lediglich von der recht kurzen Spieldauer von zwölf Stunden und der unsauberen Kameraführung in Kämpfen. Schlagen, ausweichen, Befehle an den Teamkollegen verteilen und die Kamera drehen – das ist einfach zu viel auf einmal. Für diese Unzulänglichkeit entschädigt eine spannende Geschichte, die filmreif in Szene gesetzt und auch in der deutschen Fassung hervorragend vertont ist. Lassen Sie sich nicht von der Knuddeloptik vergraulen – Spiele wie **Beyond Good & Evil** gibt es nämlich viel zu selten.



TESTURTEIL
Beyond Good & Evil

ENTWICKLER Ubisoft Montreal
ANBIETER Ubisoft
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 · Netzwerk: - · Internet: - · 1 Sp./Packung

87

TESTCENTER (Tech. unmöglich · Akzeptabel · Unzumutbar · Optimal)
Prozessor in Megahertz: 800 · 1.000 · 1.333
Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Konsequente Comic-Inszenierung
+ Präzise Steuerung
+ Abwechslungsreicher Spielablauf
- Perspektive in Kämpfen suboptimal
- Kurze Spieldauer (12 Stunden)

GRAFIK	85%
SOUND	88%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PRINCE OF PERSIA** oder **TOMB RAIDER: AOD** mochten.



Deutschland sucht den Superstar



SCHLECHTER ERSATZ Das fiktive Jury-Trio ist nicht halb so witzig wie Bohlen und Co.

COMICHAFT Die Charaktere sehen dank Cell Shading wie gezeichnet aus.

Mach mir den Küblböck: Im offiziellen Spiel zur TV-Show basteln Sie sich Ihren höchstpersönlichen Superstar.

„Den Ton treffen" hat in der Spieleumsetzung der RTL-Casting-Show eine ganz wörtliche Bedeutung: Statt Gesangstalent beweisen Nachwuchs-Alexanders hier nämlich vor allem flinke Finger. Auf einem vierstrahligen Fadenkreuz kommen Icons ins Bild; sobald diese die Mitte erreichen, gilt es, die entsprechende Pfeiltaste zu drücken. Wenn das Timing stimmt, trällert Ihr Teenieschwarm in spe nahezu perfekt Songs wie Robbie Williams' „Let me entertain you" oder „Crush" von Jennifer Page – wenn nicht, klingt das Ganze wie ein schlechter Einsatz von „Superstar" Daniel. Vor jedem der elf Auftritte vom Casting bis zum Finale verpassen Sie Ihrem Charakter jedoch zunächst Kurzhaarschnitt, Lederhose oder Minirock, schließlich machen Kleider Leute. Leider ist die Garderobe mit rund 20 verschiedenen Klamottensets ziemlich schwachbrüstig ausgefallen und auch Experimentalfrisuren wie Juliettes Irokesen gibt es nicht. Zudem ist das Styling sowieso für die Katz: Auch mit durchgehend schlechten Optik-Noten kommt man Runde für Runde weiter. Wichtiger ist, sich an die Steuerung zu gewöhnen – und da hilft wie in der Reali-tät nur üben, üben, üben. Stilecht mit Haarbürste als Mikrofon im Schlafzimmer trainieren Sie Timing und Reaktion. Nettes Gimmick: Auf Wunsch kann mit einer speziellen Tanzmatte gespielt werden, auch wenn die Bedienung damit etwas schwer fällt. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
DSDS

ENTWICKLER Hot House
ANBIETER Codemasters
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4
Netzwerk: -
Internet: -
1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 750 900
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

50

PRO & CONTRA
- \+ Witziges Spielprinzip
- \+ Stimmige Comic-Aufmachung
- \+ Ausgewogene Schwierigkeitsgrade
- − Keine Originaljury
- − Nur 41 verschiedene Songs

GRAFIK	72%
SOUND	80%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	55%
MEHRSPIELER	79%

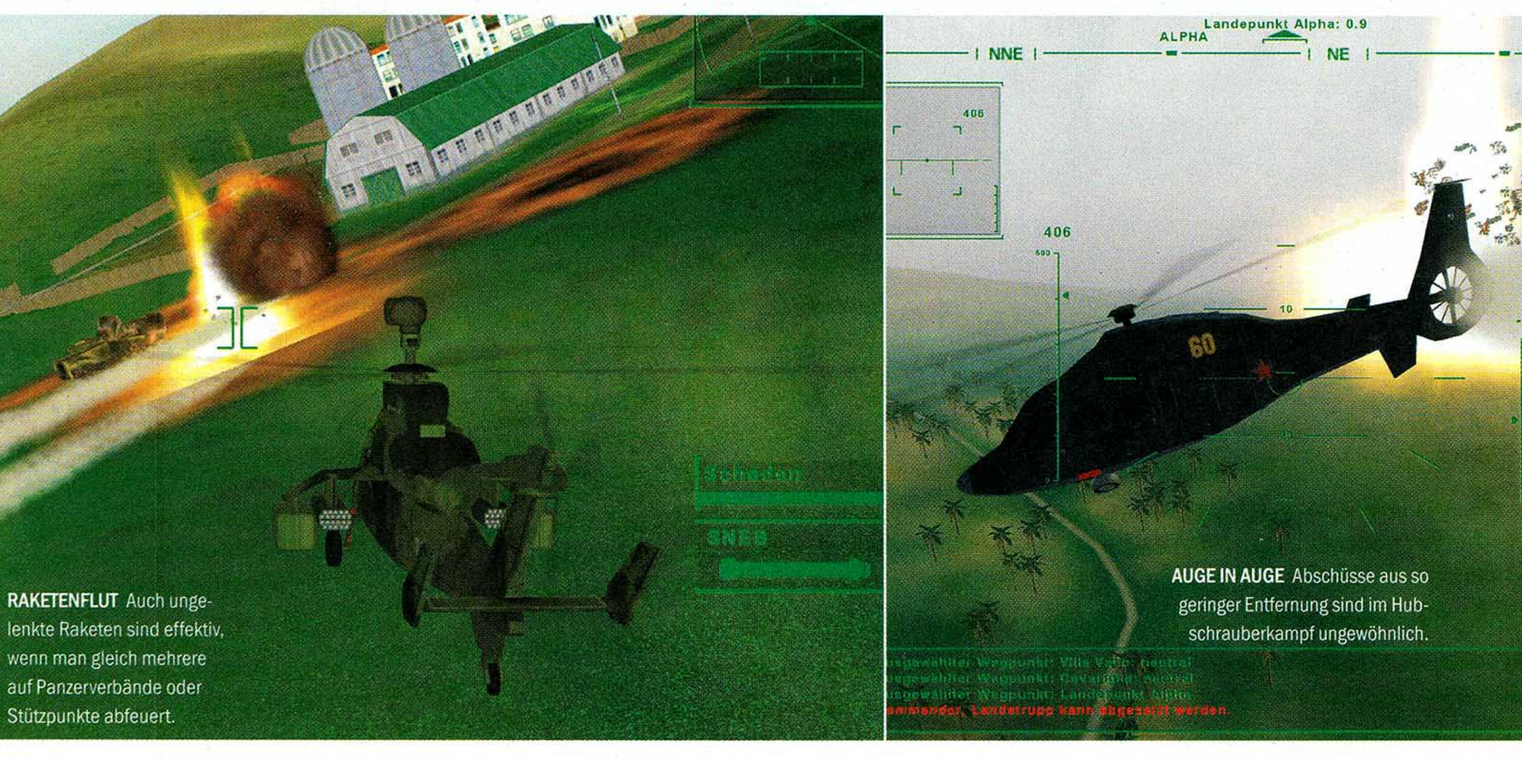
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DSCHUNGELBUCH** oder **DISNEYS VERRÜCKTE SPIELESAMMLUNG** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Zumindest im Mehrspielermodus super – trotz einiger Atmosphäredefizite

Wo Superstar draufsteht, ist noch längst nicht Superstar drin: Trotz der Aufmachung als offizielle Spieleumsetzung fehlt es an Authentizität. Zum Beispiel gibt es zwar dem Namen nach Motto-Shows, echte Besonderheiten wie den Auftritt mit einem Swing-Orchester erwartet man aber vergebens. Noch schlimmer: Die bissige Jury um Onkel Stein und Dieter Bohlen wurde durch ein Fantasietrio mit dem Unterhaltungswert einer Erbsensuppe ersetzt. Markige Kommentare vom Format eines „Igelschnäuzchen" oder „Kermit" sind also Fehlanzeige – das vermögen auch zwischendurch eingespielte Videoszenen aus der ersten Staffel nicht zu verbergen. Zumindest im Party-Modus mit bis zu drei Freunden ist das aber egal: Hier sind Lacher aufgrund gesanglicher Fehlschläge garantiert.

Fair Strike



RAKETENFLUT Auch ungelenkte Raketen sind effektiv, wenn man gleich mehrere auf Panzerverbände oder Stützpunkte abfeuert.

AUGE IN AUGE Abschüsse aus so geringer Entfernung sind im Hubschrauberkampf ungewöhnlich.

„Gnadenloser Kampf gegen den Terror" lautet die Parole in Fair Strike – **gnadenlos gute Spielbarkeit erhofft man vergebens.**

Ein Spiel ganz im Sinne von Präsident Bush: Als Mitglied einer elitären Hubschrauberstaffel „befreien" Sie in vier Kampagnen karibische Eilande und Wüstenfestungen von verschlagenen Terroristen und Drogenbaronen. Anders als in vergleichbaren Spielen, die sich meist auf ein Modell beschränken (etwa **Comanche 4**), tummeln sich hier gleich sechs unterschiedliche Helikopter im Hangar. Zumindest im Action-Modus ist es aber völlig gleich, in welchem Cockpit Sie Platz nehmen: Alle sechs steuern sich gleichermaßen präzise, aber anspruchslos. Erfahrenere Piloten bevorzugen den Simulator-Modus: Hier lässt sich das Flugmodell individuell konfigurieren – sogar authentische Details wie der Heckrotorströmungsabriss sind einstellbar. Schade: Trotz Karriere, bei der Sie für Missionserfolge befördert werden, mag sich aufgrund der zum Abstürzen öden Missionen keine Langzeitmotivation einstellen. Sind die bis zu vier Hubschrauber eines Teams (Sie und maximal drei Flügelmänner) erst mal mit Lenkraketen, Bordkanone und Munition bestückt, beginnt nämlich das große Gähnen: Die Einsätze erfordern statt Anschleichen und geschicktem Nahkampfverhalten nur simples „Feuer frei auf alles, was sich bewegt". Verglichen mit **Comanche 4** wirkt **Fair Strike** auch technisch so hoffnungslos unterlegen wie ein verrosteter Sowjet-Hind – trotz DirectX-9-Effekten. Schuld sind unscharfe, eintönige Texturen, verpixelte Bäume und wenig spektakuläre Explosionen. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Fair Strike

ENTWICKLER G5 Games
ANBIETER Buka
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 900 – 1600 – 2200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

41

PRO & CONTRA
- + Flugmodell frei konfigurierbar
- + Sechs verschiedene Helikopter
- – Extrem öde Missionen
- – Karge Grafik
- – Sehr lange Ladezeiten

GRAFIK	49%
SOUND	38%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	33%
SPIELDESIGN	35%
MEHRSPIELER	40%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMANCHE 4** oder **APACHE AH-64 AIR ASSAULT** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Einsätze mit dem Spannungsgehalt eines verregneten Sommertages vermiesen die guten Ansätze.

Was bringt mir ein individuell anpassbares Flugmodell, wenn mein Heli im Baum hängen bleibt, weil ich vor lauter Langeweile eingenickt bin? **Fair Strike** hat fast nichts, was man nicht spätestens seit **Comanche** von einer spektakulären und fesselnden Action-Flugsimulation erwartet. Beispielsweise wirken die **Fair Strike**-Areale gegenüber den zerfurchten Terrains der Genre-Referenz so glatt wie ein Babypopo. Nervenzerfetzende Dogfights, bei denen sich beide Duellanten durch verschlungene Canyons anpirschen, vor Geschossen abtauchen oder einen Hinterhalt legen, erleben **Fair Strike**-Piloten daher so gut wie nie. Außerdem ist zwar neben der Verfolger- und Ego-Perspektive auch eine Cockpit-Ansicht verfügbar, die man aber aufgrund schlecht lesbarer Instrumente kaum sinnvoll nutzen kann. Eindeutige Empfehlung: lieber die Schnäppchen-Schütte nach **Comanche 4** durchforsten.


GRUNDY
FREMANTLEMEDIA
RTL
Deutschland sucht den SuperStar
DEIN FEUER.
DEIN TALENT.
DEINE CHANCE.
PC CD-ROM
PlayStation 2
Deutschland sucht den Superstar
Das Offizielle Spiel zur TV-Sensation!
Codemasters
DAS OFFIZIELLE SPIEL
ZUR TV-SENSATION
GAME BOY ADVANCE
PC CD
Üben! Üben! Üben!
Bist Du der nächste Superstar? Beweise es bei „Deutschland sucht den Superstar“ – dem originalen Spiel zur Kult-Show. Im echten Show-Ambiente wählst Du Deinen Style. Kämpfst Dich durch's Casting. Singst Dich nach oben mit 40 Top-Hits wie „Let me entertain you“, „I want it that way“, „Oops I did it again“, „Genie in a bottle“ und vielen weiteren. Dein Rhythmus-Gefühl entscheidet, ob Du Deutschlands neuer Superstar wirst…
www.codemasters.de
Codemasters
GENIUS AT PLAY



DEMO AUF DVD

Gun Metal



DÜSENJÄGER In der Luft legen Sie sich schon mal mit gewaltigen fliegenden Schlachtkreuzern an.



BATTLEMECH Am Boden bekämpfen Sie Panzerfahrzeuge und Artillerie.

Ist es ein Flugzeug? Ein Roboter? Beides! Auf Knopfdruck wandelt sich der Kampf-Koloss zum agilen Jäger.

Ob sie nun Transformers oder Robotech heißen: Fans haben die wandlungsfähigen Blechkameraden offensichtlich nicht nur in der Grundschule, sondern auch bei den Yeti Studios. Die Briten haben aus dem Zeichentrick-Thema ein Actionspiel gestrickt, das Sie in den Pilotensitz eines solchen stählernen Goliaths schnallt. Die meiste Zeit über stapfen Sie mit dem Ungetüm wie mit einem riesigen Soldaten durch die Pampa. Aber ein Befehl genügt und der Koloss schwingt sich als Jagdbomber in die Lüfte. In den 14 Levels, die Sie jeweils 5 bis 30 Minuten lang in Anspruch nehmen, sollen Sie mal einen Panzerkonvoi beschützen, mal die Landezone von zwei Truppenschiffen absichern, mal eine Basis verteidigen. Nur wenn Sie die Fähigkeiten Ihres Goliaths kombinieren, können Sie siegen. Um fix von einem Kampfschauplatz zum nächsten zu gelangen, ist der Roboter zu lahm. Nur im Cockpit des Jagdfliegers sind Sie flott genug. Auf der anderen Seite umgibt Sie nur in der Battlemech-Form ein Schutzschild, der gegnerische Geschosse unschädlich macht. Wendig und verletzlich oder langsam, aber gepanzert – die Entscheidung hängt auch von Ihren Gegnern ab. Die feindlichen Düsenjäger etwa sind eine ernsthafte Bedrohung für Ihr Luftvehikel – der Robo holt Sie mit Flak-Kanonen leicht vom Himmel. Auf der anderen Seite schießen Sie Bombergeschwader am besten in der Luft ab. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Wer zu spät kommt, den bestraft die Wertung.

Wäre **Gun Metal** ein paar Wochen früher erschienen, hätte unter diesem Test vermutlich eine höhere Wertung gestanden. Jetzt aber muss sich der Shooter an **Secret Weapons over Normandy** messen – und das ist **Gun Metal** in fast allen Belangen voraus. Ich vermisse vor allem eine Story, die mehr zu bieten hat als sparsame Einsatzbesprechungen. Auch die Levels sind weniger vielfältig als bei der Konkurrenz, über bloßes Ballern geht kaum eine Mission hinaus. Wer aber auf kompromisslose Dauerfeuer-Action steht, wird auch bei **Gun Metal** bestens bedient. Und bekommt die deutlich bessere Grafik. Die hat allerdings einen kleinen Nachteil: Bei dem ganzen Effektfeuerwerk mit bildschirmfüllenden Explosionen und Lens Flares geht manchmal schlicht die Übersicht flöten – und das Fadenkreuz in einem Farbgewitter unter.



TESTURTEIL
Gun Metal

ENTWICKLER Yeti Studios
ANBIETER Data Becker
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Netzwerk: -; Internet: -; 1 Sp./Packung

72

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 – 1400 – 2200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Coole Dauerfeuer-Action
+ Effektreiche Grafik
- Keine echte Hintergrundstory
- Keine Speichermöglichkeit
- Wenig Missionsabwechslung

GRAFIK	80%
SOUND	72%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	51%
SPIELDESIGN	70%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SW OVER NORMANDY** oder **MECH WARRIOR 4** mochten.

"Was mich nicht umbringt, macht mich stärker." NIETZSCHE

CONAN®

N-ZONE 12/2003
„Vielversprechender Hack&Slay-Titel mit guter Optik und großem Umfang. Sehr interessant!"
Einschätzung: Gut

XBOX-ZONE 11/2003
„Conan sieht nach einem Musthave für Hack&Slay-Fans aus, schöne Präsentation und Spielewelt inklusive."
Einschätzung: Sehr gut

PLAYZONE 11/2003
„Entwickler Cauldron haucht der Fantasy-Legende neues Leben ein."

ERHÄLTLICH AB JANUAR 2004*

WWW.CONANGAME.COM



BEGLEITEN SIE CONAN AUF SEINEM RUHMREICHEN STREIFZUG VOLLER EPISCHER ABENTEUER DURCH DIE ENDLOSEN WEITEN DES HYBORISCHEN UNIVERSUMS – FÜHREN SIE DAS SCHWERT DES MÄCHTIGSTEN KRIEGERS ALLER ZEITEN!

Entdecken Sie auf Ihrer Mission 5 unterschiedlichste hyborische Landschaften, vom eisigen Cimmerien bis zu den Dschungeln von Dafar! Stellen Sie sich 10 furchterregenden Endgegnern! Entwickeln Sie Techniken und Fertigkeiten mit 16 einzigartigen Schwertern, Äxten und Morgensternen und 50 verschiedenen Kombos! Finden Sie die verschollenen Teile des Schwerts von Atlantis! Kämpfen Sie gegen bis zu 7 Mitspieler in 16 Online-Arenen**!










PC CD ROM




* Erhältlich ab Januar 2004 für Xbox™ und PC CD-Rom. Ab Februar 2004 für PlayStation®2 und Nintendo GameCube. | **Online für PC und Xbox™ Live™ | Screenshots aus der PC- und Xbox-Version.

Lock On



ORIGINALGETREU Die Flugzeuge sind bis ins kleinste Detail nachgebildet.

TIEFFLUG Da gleich zwei Bodenangriffsflugzeuge enthalten sind, ist der Grund recht detailliert.

Eine Flugsimulation für Puristen: **realistisch, aber knochentrocken.** Einsteiger müssen draußen bleiben.

Schon die beiden Vorgänger der **Flanker**-Reihe haben gezeigt, worauf es den Entwicklern bei einer Flugsimulation ankommt: akkurate Flugphysik und akribisch genau umgesetzte Avionik. Den Spielspaß haben sie allerdings auch im Nachfolger wieder vergessen. Technisch ist **Lock On** top: Die schicke, wenn auch extrem hardwarehungrige Grafik mit detaillierten Luft- wie Bodenobjekten und der wunderschönen Landschaft der Schwarzmeerküste schindet genauso Eindruck wie die Klangabteilung mit Original-Sounds und Funkgeschnatter. Die acht Flugzeuge (A-10 A, F-15 C, Su-27 B, Su-25, Su-33 D und Mig 29 A und C nebst der Variante der deutschen Luftwaffe) fliegen sich sehr unterschiedlich und – so weit es möglich ist, dies zu beurteilen – ihren realen Vorbildern entsprechend. Der Knackpunkt sind die Missionen: Zwar gibt es vier Kampagnen, die Erdkampf-Einsätze und Dogfights mischen, die Aufträge reihen sich aber nur lose aneinander, als Zusammenhalt dienen knappe Briefings. Die einzige Motivation sind die spannenden Gefechte. Um diese allerdings erfolgreich zu überstehen, braucht es viel Übung. Die nicht interaktiven Trainingslektionen sind da keine große Hilfe. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Lock On: Modern Air Combat

ENTWICKLER Eagle Dynamics
ANBIETER Ubisoft
PREIS Ca. € 50,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 32
Internet: 8 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1000 – 2000 – 3000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

45

PRO & CONTRA
+ Akkurat simulierte Maschinen
+ Hübsche Modelle, schöne Gelände
- Keine echte Kampagne
- Keine motivierenden Spielelemente
- Extrem hardwarehungrig

GRAFIK	82%
SOUND	75%
STEUERUNG	70%
ATMOSPHÄRE	19%
SPIELDESIGN	32%
MEHRSPIELER	43%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **FLANKER 2.0** oder **FALCON 4.0** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Flug-Enthusiasten dürfen die Wertung gerne verdoppeln.

Lock On plagt das übliche Genreproblem. Was die **Flanker**-Entwickler da abgeliefert haben, enthält reichlich viel Simulation, aber herzlich wenig Spiel. Otto Normalzockern werden keinerlei Kaufanreize geboten: keine richtigen Übungsmissionen, keine verknüpften Einsätze, nicht der Hauch einer Story, lediglich das Flugmodell darf man vereinfachen. Auch eingefleischte Hobbyflieger wird an **Lock On** einiges stören, allen voran der recht unfertige Zustand einiger Programmteile. So ist die Steuerung auf einigen Systemen nicht richtig konfigurierbar, teure Force-Feedback-Joysticks baumeln leblos herum und eine Tastaturschablone sucht man vergebens. Sind diese Kinderkrankheiten ausgemerzt, ist **Lock On** sicher die derzeit umfassendste Simulation modernen Luftkampfs – aber immer noch kein Spiel.

Secret Weapons over Normandy



JET-ATTACK Den Wundervogel Me-262 verdienen Sie sich erst spät im Spielverlauf.

MESSERSCHMITT Die Luftwaffe fährt alles auf, was sie zu bieten hat.

Mit einer Flugsimulation hat die **Weltkriegs-Ballerei** nicht viel gemein – dem Spaß tut das keinen Abbruch.

Statt an den offiziellen Nachfolger des Simulations-Klassikers **Secret Weapons of the Luftwaffe** erinnert Larry Hollands (**X-Wing**) neuester Streich an Weltraum-Ballereien vom Schlage eines **Wing Commander**. Zwar tauschen Sternenjäger ihre Plätze mit Spitfires und Hurricanes, Steuerung und Spielablauf entsprechen aber mehr einem Actionspiel als einer Simulation. Da wäre etwa die in zahlreichen Zwischensequenzen erzählte Story, die von deutschen Geheimwaffen, britischen Doppelagentinnen und Elite-Geschwadern der Luftwaffe berichtet – alles vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs. Als US-Pilot James Chase fliegen Sie Spezialaufträge für die Royal Air Force – beispielsweise fangen Sie deutsche Bomberformationen in der Luftschlacht um England ab und verhelfen später dem dänischen Wissenschaftler Niels Bohr zur Flucht, indem Sie die Panzer bombardieren, die sein Fluchtfahrzeug stoppen wollen. Die 16 umfangreichen Missionen bieten eine bunte Mischung aus Luftkämpfen und Angriffen auf Bodenziele, dreimal bedienen Sie sogar in **Moorhuhn**-Manier fest installierte Geschütze. Je besser Sie abschneiden, desto weiter dürfen Sie Ihre Maschinen (gegen Spielende elf Stück) aufrüsten, ihnen etwa eine stärkere Panzerung oder mehr Feuerkraft spendieren. Weitere Rüstsätze können Sie sich in den 20 Bonus-Einsätzen verdienen.

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
Secr. Weapons o. Normandy

ENTWICKLER Totally Games
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1; Internet: -; Netzwerk: -; 1 Sp./Packung

80

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 800 – 1500 – 2000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Umfangreiche Zwischensequenzen
- + Abwechslungsreiche Missionen
- + Klasse erzählte Story
- − Veraltete, ruckelige Grafik
- − Abruptes Ende

GRAFIK	70%
SOUND	89%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CRIMSON SKIES** oder **FREELANCER** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Endlich darf ich wieder Wing Commander sein.

Danke, Larry! **Secret Weapons over Normandy** spielt sich genau wie eines jener altehrwürdigen Flug-Action-Abenteuer, für die ich seinerzeit den PC als Spielemaschine bevorzugt habe: **Wing Commander**, **Crimson Skies** oder **X-Wing** kommen mir da in den Sinn. Eingefleischte Hobbypiloten mögen über die quasi nicht vorhandene Flugphysik und die fehlende Cockpitperspektive die Nase rümpfen, ich freue mich dagegen über die wunderbar klischeehafte Story von Nazischurken, strahlenden Helden und Geheimwaffen sowie die fairen, abwechslungsreichen Missionen und das coole Upgrade-System. Was mir neben der detailarmen, dafür umso langsameren Grafik sauer aufstößt, ist, dass das Abenteuer einfach „mittendrin" aufhört. Kaum darf man die Secret Weapons endlich fliegen, ist Schluss – und der Abspann kündigt die Fortsetzung an.

DER GNADENLOSE KAMPF GEGEN DEN TERROR

FAIR STRIKE

DIE GUNSHIP-ACTION-SIMULATION DER ZUKUNFT!

JETZT ÜBERALL ERHÄLTLICH!





www.backtogames.de
www.fairstrike.de



G5 SOFTWARE





Terminator 3: Krieg der Maschinen



ROBOTERDUELL Das ist kein neumodischer Staubsauger, sondern ein Roboter der Marke T-1: nicht sehr zielgenau, aber durchschlagskräftig.

KANONEN AUF SPATZEN Der verdutzte Terminator schaut nach oben und blickt direkt ins Kanonenrohr unseres Panzers – es ist seine letzte Aktion.

Seit kurzem ist im **Internet der Krieg der Maschinen spielbar.** Wenige werden daran teilnehmen wollen.

Stellen Sie sich vor, es ist Krieg und keiner geht hin. Da wählen Sie aus einem Menü von zehn verfügbaren Karten eine aus, wollen sich ins Gefecht stürzen und erleben: so gut wie nix. Auf Friedhöfen, in Innenstädten, Militärbasen und Vorstadtgebieten irren Bots umher, die meistens keinen Finger rühren, wenn Sie vor ihrer Basis aufkreuzen. Stützpunkte lassen sich daher im Alleingang erobern. Der Einzelspielermodus ist nicht „packend", wie einem die DVD-Hülle weismachen will, sondern genau genommen nicht vorhanden. Als futuristische **Battlefield 1942**-Alternative funktioniert **Terminator 3** im Multiplayer-Modus halbwegs: Sie kämpfen im Team der Menschen gegen die Maschinen – oder umgekehrt. Zur Auswahl stehen unter anderem fliegende Roboterdrohnen, Versorgungseinheiten, Infiltratoren mit Sniper-Gewehren und schwere Jäger mit Raketenwerfern. Den Weg zur Front verkürzen Fahrzeuge, etwa Jeeps, Laster oder Panzer; die standardmäßig installierten Geschütztürme bedienen andere Mitspieler. Wundern wird es im Mehrspielermodus niemanden, wenn keiner in die Blechverkleidung der Maschinen schlüpfen möchte: Aus den Augen der Terminatoren sehen Sie die Welt nämlich mit einem Rotstich, der an billige 3D-Papierbrillen alter Yps-Hefte erinnert.

THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS

Es gibt Battlefield 1942 und bald Unreal Tournament 2004 – und keine Lücke dazwischen, die Terminator 3 füllen könnte.

Ich finde Arnold Schwarzenegger sympathisch und konnte auch Teil 3 des Films ganz gut leiden. Doch beim Computerspiel hört der Spaß auf: Der Einzelspielermodus ist ein Witz – und zwar ein schlechter. Wieso gibt es nur einen Spielmodus? Warum kann ich das Verhalten der Bots oder zumindest deren Anzahl nicht bestimmen? Ich bezweifle auch, dass der Mehrspielermodus bei der **Battlefield 1942**-Fraktion mehr als nur ein desinteressiertes Schulterzucken bewirken wird: Die Fahrzeuge bleiben wegen der schlechten Kollisionsabfrage gelegentlich an Hindernissen hängen und das Level-Design ist größtenteils 08/15. Wenn wenigstens die Optik stimmen würde ... Aber die Roboter bewegen sich so übertrieben mechanisch wie das Duracell-Trommelhäschen. Besser **Battlefield 1942** weiterspielen oder auf **Unreal Tournament 2004** warten.



TESTURTEIL
Terminator 3: Krieg d. Ma.

ENTWICKLER Clever's
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 32
Internet: 32 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 1.000 – 1.600 – 2.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

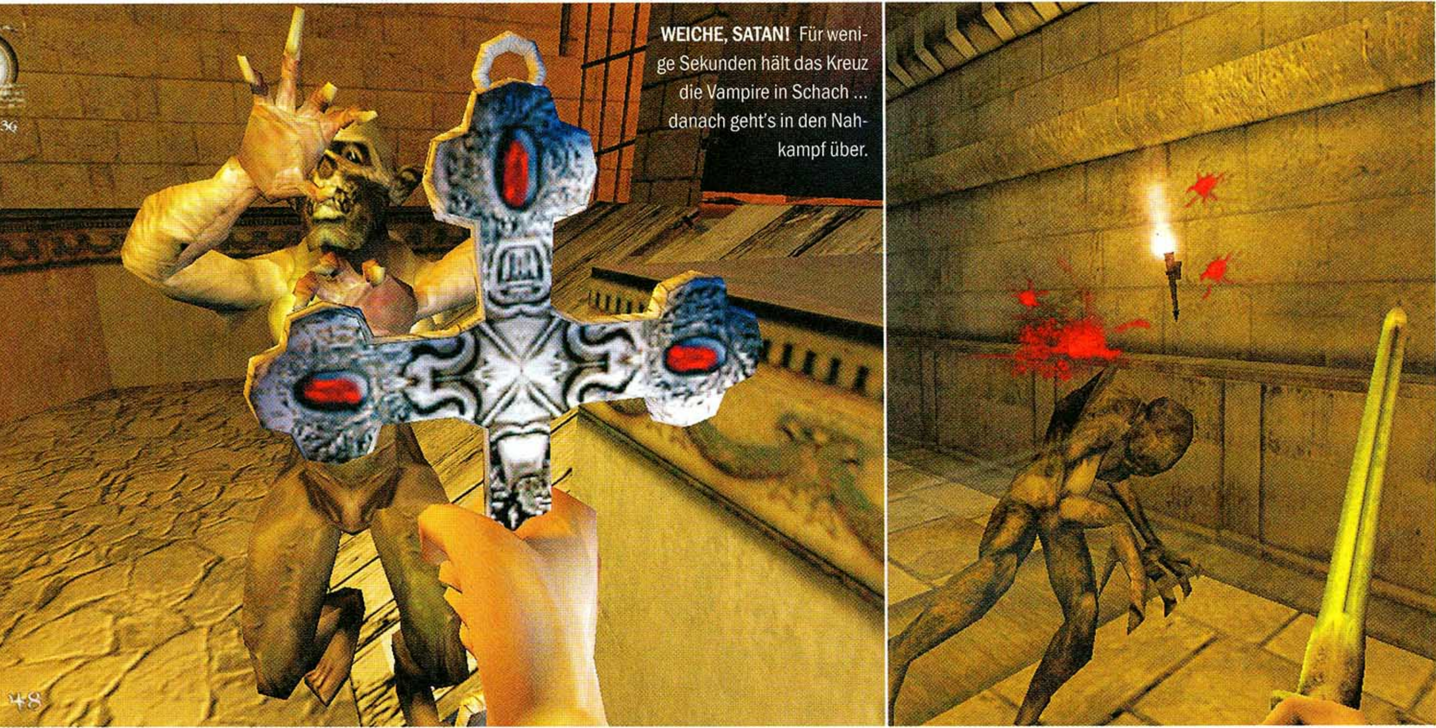
PRO & CONTRA
+ Düstere Terminator-Atmosphäre
- Lächerlicher Einzelspieler-Modus
- Wenig Einstellungsmöglichkeiten
- Bot-KI ist fast nicht vorhanden
- Veraltete Grafik

GRAFIK	57%
SOUND	56%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	45%
EINZELSPIELER	30%

56

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BATTLEFIELD 1942** oder **PLANETSIDE** mochten.

Nosferatu



WEICHE, SATAN! Für wenige Sekunden hält das Kreuz die Vampire in Schach ... danach geht's in den Nahkampf über.

EN GARDE! Sie sind James Patterson. Und James Patterson ist von Beruf Säbelfechter. Schlecht für die Vampire.

Die Musik schwillt an ... plötzlich hüpft ein Monster aus der Dunkelheit! **Nosferatu erschreckt klassisch.**

Ein Obervampir hat im Jahr 1902 eine geniale Geschäftsidee: Er bietet Verlobten an, die Hochzeit auf seinem Schloss zu feiern – und überfällt in der Nacht sämtliche Gäste. Nur einer kommt etwas später an: Sie. Ihre Aufgabe lautet, die Familienangehörigen zu retten, bevor das Zeitlimit abläuft. Geschlagene drei Stunden lang hetzen Sie durchs Schloss, kämpfen mit Kruzifix, Flinte und Säbel gegen Untote und befreien möglichst viele Verwandte. Die stehen anschließend im Vorhof und helfen Ihnen; der Arzt beispielsweise heilt Wunden, der Priester verteilt Weihwasser – ein willkommener Ausgleich für die spärlich verteilten Erste-Hilfe-Kästen! Sobald es ein Uhr nachts schlägt, stehen Sie dem Schlossherren im letzten Gefecht gegenüber, ob Sie wollen oder nicht. Danach ist das Spiel zu Ende. Das Besondere an **Nosferatu** ist, dass es als Ego-Shooter fast ganz ohne geskriptete Ereignisse auskommt. Im Gegenteil: Das Programm generiert vor jedem Spielbeginn ein Zufallsschloss mit anderen Räumen und neu verteilten Monstern und Gegenständen. Das vertieft den Eindruck, durch lieblos aneinander gereihte Zimmer zu laufen, führt aber auch zu konstanter Angespanntheit: Man kann nie voraussagen, was hinter der nächsten Ecke lauert. Selbst ein simpler Quickload beeinflusst den Spielablauf und die Position der Monster. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Nosferatu

ENTWICKLER Idol FX
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

66

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 733 | 1.000 | 1.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Albtraum-Atmosphäre
+ Unheimliche Musik
- Kurzer Spielumfang
- Balancing-Probleme
- Liebloses Level-Layout

GRAFIK	60%
SOUND	82%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	69%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **UNREAL 2** oder **DAS DING** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Als kurzer Schreck für zwischendurch ist Nosferatu ganz brauchbar.

Technisch ist **Nosferatu** ein Trabbi - und bezieht genau daraus seinen Reiz. Das Bild rauscht körnig, Texturen ziehen Schlieren und Monster zucken in abgehackten Animationen. Es entsteht der Eindruck, einen Stummfilm aus den Zwanzigern zu spielen. Die Kämpfe sind simpel: Mit der Maus klicke ich wild auf Vampire ein, bis der Ausdauerbalken meiner Spielfigur auf null sinkt. Irgendwann klebe ich am Boden fest wie in einem Albtraum, wenn die Füße zu Brei werden - beängstigend! Doch manchmal geht's auch mir zu weit: zu viele Gegner, zu wenig Erste-Hilfe-Kästen. Das Balancing leidet klar unter den Zufallsräumen, den immer anders verteilten Monstern und Gegenständen. Ich möchte **Nosferatu** trotzdem empfehlen: Hier zeigt ein Entwickler-Team, wie man aus wenig viel machen kann.

Judge Dredd: Dredd vs. Death

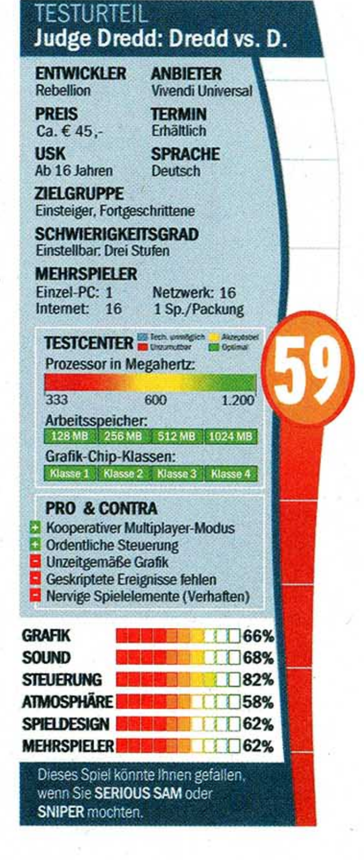


FEUER FANGEN Brennende Vampire! Judge Dredd erinnert an doofe, aber spaßige B-Movies.

DREDD RICHTET'S Die Herren mit den verspiegelten Sonnenbrillen sind erst Bankräuber, dann im Gefängnis.

Judge Dredd ist als Richter gnadenlos. Wir auch: **Dieses Spiel macht nicht viel Spaß.**

Judge Dredd oder: die ewige Durchschnittsware. Schon der Film ließ einen eher einschlafen als mitfiebern, dem Computerspiel geht's genauso: Man ballert sich als Judge Dredd durch eine futuristische Großstadt, die wegen der kargen Optik gar nicht aussieht wie eine, und kämpft viel mehr gegen aufkommende Langeweile an als gegen Feinde. Das sind übrigens Vampire – außerordentlich originell. Erst lustig und dann nervig ist folgendes Feature: Per Knopfdruck spricht Dredd Zivilisten in der deutschen Stimme von Sylvester Stallone wunderbar zynisch an und verhaftet, was die Handschellen hergeben. Das hält den Rechtsbalken aufrecht. Bei der dreißigsten Verhaftung fragt man sich dann, ob das auch mal ein Ende nimmt, bei der sechzigsten weiß man dann: Es nimmt keines. Halbwegs spaßig ist **Judge Dredd** im kooperativen Multiplayer-Modus. Die ganze Einzelspieler-Kampagne lässt sich aufgrund der nicht vorhandenen geskripteten Ereignisse zu zweit mit Freunden lösen. Schön auch, dass man pro abgeschlossenen Level zusätzliche Player-Skins und Multiplayer-Modi freischaltet. Unterm Strich ist Judge Dredd trotzdem nur für verzweifelte Ego-Shooter-Fans. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Judge Dredd: Dredd vs. D.

ENTWICKLER	ANBIETER
Rebellion	Vivendi Universal
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 16
Internet: 16 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 333 — 600 — 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Kooperativer Multiplayer-Modus
+ Ordentliche Steuerung
- Unzeitgemäße Grafik
- Geskriptete Ereignisse fehlen
- Nervige Spielelemente (Verhaften)

GRAFIK	66%
SOUND	68%
STEUERUNG	82%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	62%

59

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SERIOUS SAM** oder **SNIPER** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS



Vom durchschnittlichen Film zum durchschnittlichen Computerspiel.

Judge Dredd ist kein Totalausfall, aber so fürchterlich langweilig, dass es mir als Call of Duty- und Max Payne 2-Verwöhnter schwer fällt, eine Empfehlung auszusprechen. Klar, da sind die zynischen Sprüche von Dredd, die B-Movie-Atmosphäre und der zugegebenermaßen ganz passable kooperative Multiplayer-Modus – aber das gibt's auch in Serious Sam, und zwar zum Budget-Preis. Grummelnd hervorheben möchte ich außerdem die Spielzeit, deren fünf Stunden sich an einer Hand abzählen lassen: In den vermeintlich riesigen Levels ist stets nur ein Weg vorgegeben, den Sie mechanisch ablaufen und dabei aufkommende Gegner abschießen. Geskriptete Ereignisse? Ab und an hüpft ein Vampir aus dem Nichts in den Bildschirm, mehr nicht. Fans greifen zu, wenn der Shooter im Wühltisch landet.

Magic: Battlegrounds



HIGH NOON Im Mehrspieler-Duell macht Battlegrounds noch am meisten Spaß.

Oder: Wie aus einem tiefgründigen Kartenspiel eine Action-Prügelei wurde.

Trotz Lizenz erinnert **Battlegrounds** weniger an das Sammelkartenspiel **Magic: The Gathering**, sondern eher an eine Echtzeit-Variante von **Etherlords**. Zwar stehen sich hüben und drüben zwei Hexenmeister gegenüber, diese bekriegen sich aber anders als im Original in einem hektischen Action-Duell, in dem schnelle Reaktionen mehr zählen als taktische Planung. Auf Knopfdruck werden Kreaturen beschworen oder dem Opponenten Zauberformeln um die Ohren gedroschen. Hin und wieder greifen auch die Magier selbst mit Stab und Schild in die Scharmützel ein. Das stellt den Spieler vor einen Haufen Probleme. Erstens lassen sich die Kontrahenten nur mit einem Gamepad einigermaßen vernünftig kontrollieren. Zweitens bleibt kaum Zeit, um Angriff und Verteidigung richtig zu koordinieren. Drittens geht spätestens nach 30 Sekunden völlig die Übersicht verloren, welche Monster nun auf welcher Seite kämpfen, welche Zaubereien wirken und wie viel Energie zur Verfügung steht. Die meisten Duelle in der mit 90 Levels recht umfangreichen Kampagne laufen auf stupides Trial & Error hinaus. Da hilft es wenig, dass man sich mit der Zeit ein umfangreiches Magiebuch anlegen und die Formeln frei wählen darf. RÜDIGER STEIDLE



Der Hobbit


HAU DRAUF Besiegte Gegner hinterlassen Diamanten, mit denen Sie Bilbos Erfahrungspunkte steigern.


KLASSISCH Der Hobbit strotzt vor solchen Jump&Run-Einlagen.

Jede Geschichte hat ihren Anfang - der Hobbit ist die von Der Herr der Ringe.

Lange bevor der Knirps Frodo den Einen Ring gen Mordor tragen musste, bestand bereits ein anderer Hobbit aufregende Abenteuer auf großem Fuße. Vivendi Universal schickt Sie in der Adaption von Tolkiens **Herr der Ringe**-Prolog **Der kleine Hobbit** als Bilbo Beutlin ins quietschbunte Mittelerde. Das kindgerechte Action-Adventure beginnt im Auenland, wo Sie zunächst einmal allerlei rollenspielähnliche Miniquests bestreiten und grau melierten Hobbit-Damen verlorene Stricknadeln wiederbeschaffen. Als Dank drückt man Ihnen dann einen Sack Würstchen in die Hand, den Sie wiederum benötigen, um mit Gandalf und einem Zwergentrupp in die Wildnis aufzubrechen. Dort angekommen, hüpft der Kampfzwerg über Abgründe, hangelt an Vorsprüngen und kämpft mit Wanderstab oder Dolch gegen Wölfe, Trolle und Orks. Innovationen sucht man im simplen Action-Adventure zwar vergebens, doch der kunterbunte Charme und die liebevolle Inszenierung bieten vor allem jungen **Herr der Ringe**-Fans unterhaltsame Stunden im bekannten Fantasy-Universum. DAVID BERGMANN



Findet **Nemo**



SIMPEL Klicken Sie farbige Figuren in der richtigen Reihenfolge an.

Mit Dorie und Marlin auf die Suche nach Nemo zu gehen, dürfte auf der Wunschliste junger Kinogänger zurzeit ganz weit oben zu finden sein – das PC-Adventure macht's möglich. Abwechselnd in der Rolle von Nemo im Aquarium und seinem Vater treffen Sie auf alle Film-Charaktere – vom friedlichen Hai Bruce bis zur Aquariumslanguste Jacques. Die Rätsel beschränken sich auf simple Kombinations- und Suchaufgaben – beispielsweise sollen Luftblasen gefangen oder Totems in die richtige Reihenfolge gebracht werden. Nur für Kinder bis sechs unterhaltsam! Netter Bonus: Original-Filmausschnitte als Zwischensequenzen. JUSTIN STOLZENBERG

TESTURTEIL
Findet Nemo

ENTWICKLER Knowwonder	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	70%
SOUND	69%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	48%
SPIELDESIGN	18%
MEHRSPIELER	--%

48

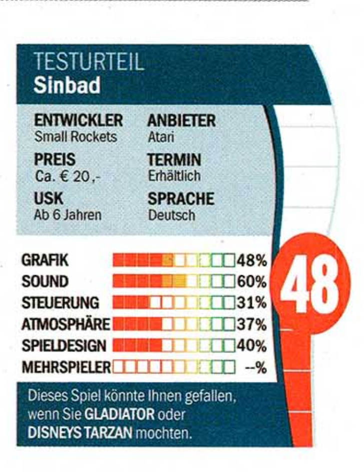
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DIE MONSTER AG** oder **HARRY POTTER 2** mochten.

Sinbad



BLAUMÄNNER Obskure Monster wie diese treten meist in Gruppen auf.

Getreu der Kinovorlage prügelt und ficht sich Seefahrer-Legende Sinbad durch Horden von untoten Skeletten, Geistern und anderen Monstern. Das an sich witzig-comichaft aufgemachte Hack&Slay-Spiel leidet etwas unter der unpräzisen Steuerung sowie der spartanischen Präsentation von Kämpfen und Story. So erzählen statt originaler Filmszenen wie in **Findet Nemo** lediglich Standbilder und Textausschnitte die Geschichte. Auf Dauer fehlt es zudem an auflockernden Elementen – die Mini-Games, bei denen man z. B. mit einer Harpune auf Tontauben-Geister schießt, reichen nicht. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Sinbad

ENTWICKLER Small Rockets	**ANBIETER** Atari
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	48%
SOUND	60%
STEUERUNG	31%
ATMOSPHÄRE	37%
SPIELDESIGN	40%
MEHRSPIELER	--%

48

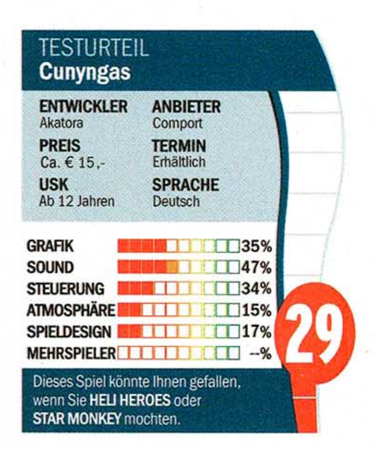
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GLADIATOR** oder **DISNEYS TARZAN** mochten.

Cunyngas



BOSS Solche Zwischengegner erledigen Sie mit einem einfachen Trick.

Cunyngas ist ein Space-Shooter im klassischen Stil, das heißt: nicht dreh- oder zoombare Vogelperspektive und denkbar simples Spielprinzip. Sie steuern ein Jagdraumschiff über triste Wüsten- und Waldplaneten, sammeln Erfahrungsmünzen ein, um Ihr Waffensystem aufzurüsten und weichen feindlichen Attacken aus. Knifflig: Ein einziger Treffer reicht, um Ihren Jäger über den Weltraumjordan zu befördern. Ziel: den Highscore zu knacken. Bonuspunkte gibt es, wenn Sie die von abgeschossenen Angreifern hinterlassenen Farbmünzen in einer vorgegebenen Reihenfolge einsammeln. Im Freeware-Sektor gibt es Besseres! JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Cunyngas

ENTWICKLER Akatora	**ANBIETER** Comport
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

GRAFIK	35%
SOUND	47%
STEUERUNG	34%
ATMOSPHÄRE	15%
SPIELDESIGN	17%
MEHRSPIELER	--%

29

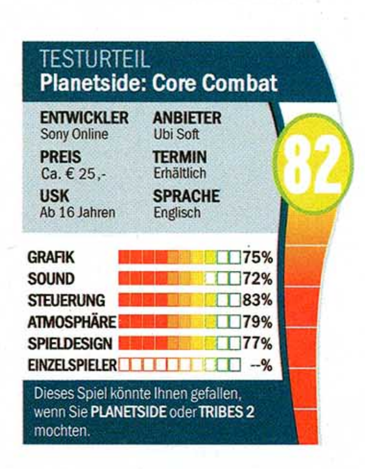
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HELI HEROES** oder **STAR MONKEY** mochten.

Planetside: Core Combat



ÜBERRASCHUNG Ein Hinterhalt in einer unterirdischen Alienbasis.

Core Combat ist das erste Add-on zum Online-Shooter **Planetside**. Sechs neue unterirdische Schlachtfelder locken mit allerlei Hightech-Spielzeug: Zum Beispiel das Artillerie-Geschütz Flail, das lasergesteuerte Geschosse abfeuert. Auch die Abteilung Infanterie-Waffen hat mit dem schweren Sturmgewehr Maelstrom und zwei weiteren Energieschleudern Zuwachs bekommen. Sechs Alien-Artefakte sorgen dafür, dass Sie Ihre Heimatbasen mit Energieschilden oder einer verbesserten Reparaturanlage aufrüsten können. Alle Gebiete und Gegenstände sind für jede der drei Kriegsparteien zugänglich. DIRK GOODING



TESTURTEIL
Planetside: Core Combat

ENTWICKLER Sony Online	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 25,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Englisch

GRAFIK	75%
SOUND	72%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	77%
EINZELSPIELER	--%

82

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PLANETSIDE** oder **TRIBES 2** mochten.

ABENTEUER

Rollenspiel · Adventure



Baphomets Fluch: Der schlafende Drache

Charles Cecil darf sich getrost auf die Schulter klopfen – alles in allem sind die PC-Games-Leser mit **Baphomets Fluch 3** zufrieden. Zwar beklagt sich das Gros der Spieler über zu exzessiv eingesetzte Kistenrätsel und im ersten Anlauf meist unschaffbare Action-Sequenzen, doch das Wiedersehen mit lieb gewonnenen Charakteren, verpackt in einer spannenden Geschichte, lässt großzügig über diese Designschnitzer hinwegsehen. Lediglich die zu simplen Rätsel sowie die damit verbundene kurze Spieldauer hinterlassen einen bitteren Nachgeschmack.

SECHS FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Okay, okay – es sind **zu viele Kistenrätsel.**"

PC Games: Was für ein Feedback habt ihr bis jetzt von den Spielern bekommen?

Charles Cecil: „Insgesamt waren die Reaktionen durchweg positiv. Die größten Probleme beschränken sich darauf, dass wir zu viele Kistenrätsel eingebaut haben und den Spieler nicht rechtzeitig genug vor den interaktiven Zwischensequenzen warnen. Diese Kritik ist berechtigt und sehr hilfreich für uns. Zu unserer Verteidigung muss ich allerdings sagen, dass wir zu Beginn des Projekts keine Ahnung hatten, wie das fertige Produkt aussehen wird und ob beispielsweise das Interface funktionieren oder die einzelnen Spiel-Elemente zusammenpassen würden. Rückblickend betrachtet gibt es einige Elemente, die wir hätten verbessern können und müssen, aber insgesamt bin ich sehr zufrieden."

PC Games: Viele Spieler beschweren sich über die mangelnde Reaktionszeit während der interaktiven Zwischensequenzen – warum seid ihr nicht den klassischen Elementen eines Adventures treu geblieben?

Charles Cecil: „Das klassische Adventure bietet nicht viel Raum für Interaktivität und ich wollte unbedingt lineare Zwischensequenzen vermeiden. Unsere Lösung waren die „Action Events", die größtenteils sehr gut funktionieren, z. B. wenn George im Kongo vor Susarro flüchtet. Allerdings haben wir oftmals versäumt, dem Spieler zu signalisieren, dass er demnächst in scheinbar selbst ablaufende Sequenzen eingreifen muss. Für kommende Projekte werden wir das definitiv ändern."



CHARLES CECIL ist Managing Director bei Revolution Software.

PC Games: Seid ihr alle Fans des Spieleklassikers **Sokoban** oder worin begründet sich der große Anteil an Kistenrätseln?

Charles Cecil: „Okay, okay – es sind zu viele Kistenrätsel. Das Ergebnis unserer damaligen Tests war, dass das Verhältnis stimmte. Und soweit ich weiß, gibt es keine Hardcore-**Sokoban**-Fans in unserem Team."

PC Games: Vielen Spielern sind die Rätsel insgesamt zu leicht. Musstet ihr beim Schwierigkeitsgrad Kompromisse eingehen, um das Spiel auf allen Plattformen veröffentlichen zu können?

Charles Cecil: „Es in dieser Hinsicht allen Spielern recht zu machen, ist schlichtweg nicht möglich. Wie man den Schwierigkeitsgrad auch ansetzt, es gibt immer Spieler, denen er zu hoch oder zu niedrig ist. Allerdings werden wir alle kommenden Titel etwas schwerer machen."

PC Games: Jetzt, wo das Spiel fertig ist, bist du mit dem Projekt „Baphomets Fluch 3D" zufrieden?

Charles Cecil: „Unser Ziel war es, das Adventure-Genre mit den heutigen Möglichkeiten neu zu definieren. Dieses Ziel haben wir meiner Meinung nach erreicht."

PC Games: Gibt es bereits konkrete Pläne für euer nächstes Spiel?

Charles Cecil: „Wir arbeiten an einem noch streng geheimen Projekt, das übrigens keine weitere **Baphomets Fluch**-Episode ist."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Kategorie	Note
GRAFIK	
Animationen	2
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	1-
Musik	2
Soundeffekte	1-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einsteigerfreundlichkeit	3+
Innovationen	2
Langzeitmotivation	3
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Baphomets Fluch: Der schlafende Drache weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Spannende Story
2. Hübsche Grafik
3. Gelungene deutsche Sprachausgabe
4. Faire Rätsel
5. Komfortable Steuerung

–
1. Mitunter hakelige Steuerung
2. Nervige Kistenrätsel
3. Zu kurze Spieldauer
4. Schwierigkeitsgrad zu gering
5. Sinnlose Actionsequenzen

Die Meinung der PC-Games-Leser:

SEBASTIAN MISKA, Soldat aus Bad Köstritz:
„**BF 3** hat, was ein Adventure braucht: Puzzles, eine gute Geschichte, viele Locations. Mag sein, dass die Kistenrätsel nerven, das hält sich meiner Meinung nach aber noch in Grenzen. Es wäre doch sinnlos, das Spiel mit einer 3D-Grafik auszustatten und auf räumliche Rätsel zu verzichten. Revolution soll so weitermachen."

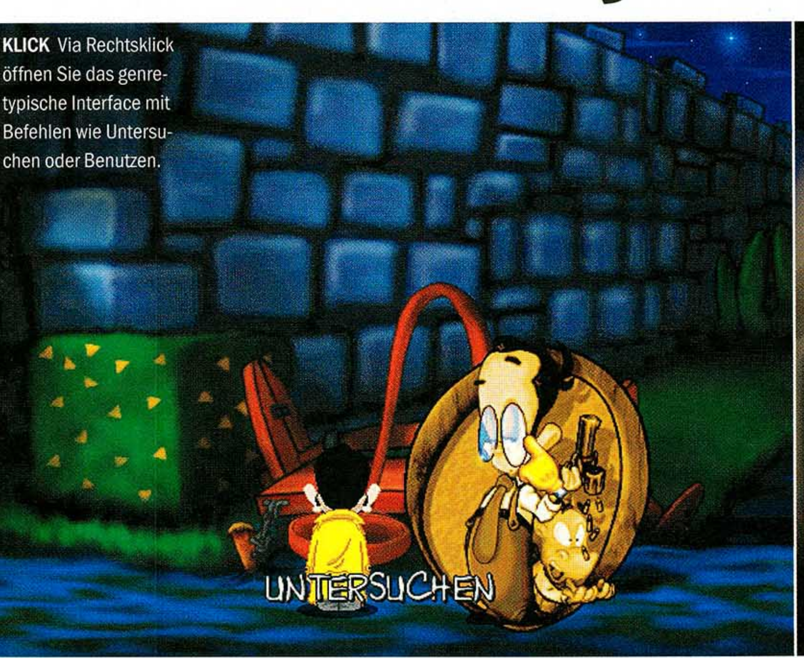
RONNY FALKENHAN, Fachinformatiker aus Birkenwerder:
„Der Schuss ging nach hinten los. Wozu diese albernen Kistenrätsel? Dass ich das Spiel trotzdem weiterempfehle, liegt an den bekannten Charakteren und der Tatsache, dass Adventures generell Mangelware sind."

MATTHIAS HOLZ, Schüler aus Castrop-Rauxel:
„Der Sprung in die dritte Dimension ist Revolution sicherlich gelungen, allerdings kämpft **Baphomets Fluch 3** noch mit etlichen Kinderkrankheiten. Das Augenmerk hätte eher auf knackigere Rätsel als auf sinnloses Kistengeschiebe gelegt werden müssen. Dennoch ist **Baphomets Fluch 3** ein Titel, den jeder Adventure-Fan antesten sollte."

OLIVER WAGNER, CAD-Konstrukteur aus Bad Staffelstein
„Ich bin vollends begeistert. Endlich DAS Adventure, auf das Rätselfreunde gewartet haben! Der Übergang von 2D zu 3D ist überzeugend gelungen, die Steuerung der Helden wurde ausgezeichnet gelöst. So wünsch ich mir das bei einem (hoffentlich) weiteren **Monkey Island**-Abenteuer!"



Tony Tough
and the Night of Roasted Moths



KLICK Via Rechtsklick öffnen Sie das genretypische Interface mit Befehlen wie Untersuchen oder Benutzen.



PLATT Tony Tough kommt ohne jegliche Polygon- und Rendergrafik aus.

Bissiger Humor und krude Rätsel begleiten Sie auf der Zeitreise zu den Adventure-Anfängen.

Adventure-Liebhaber sind gezwungenermaßen Nostalgiker. Wer erinnert sich angesichts der Flaute in diesem Genre nicht gerne an Zeiten, in denen die Grafik grobkörniger als ein Streuselkuchen war, daumenlose Tentakel die Welt erobern wollten und ein tollpatschiger Hausmeister zum Luke Skywalker der intergalaktischen Sanitärreinigung aufstieg. **Tony Tough** könnte aus dieser Ära stammen. Die Auflösung ist mit 640x480 Pixeln alles andere als zeitgenössisch, zur Steuerung weichen Tastatur und Gamepad der Maus und anstatt über Abgründe zu springen, lösen Sie ausschließlich klassische Kombinationsrätsel in zwei Schwierigkeitsgraden. Dazu schlüpfen Sie in die Haut des kleinwüchsigen Privatdetektivs Tony Tough, der sich mit seinem Dick-Tracy-Gedächtnis-Trenchcoat in einem Halloween-Vergnügungspark herumtreibt. Hier führt er ausufernde, aber auch herrlich bissige Multiple-Choice-Gespräche mit bärtigen Frauen oder neurotischen Piraten. Leider legten die Designer beim Rätseldesign keinen großen Wert auf Logik und übertreffen dabei sogar das stellenweise wirre **Day of the Tentacle**. Oder würden Sie einen Regenwurm schockgefrieren, um mit dem steifen Stäbchen einen Schlüssel aus seinem Loch zu befördern? Wer nicht derart um die Ecke denken will, wählt den leichteren Schwierigkeitsgrad und umgeht so einige Stolperfallen. DAVID BERGMANN



TESTURTEIL
Tony Tough

ENTWICKLER Prograph
ANBIETER DTP
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Zwei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: -
Internet: - 1 Sp./Packung

74

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 600 1.000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Gelungene Synchronisation
+ Klassisches Point&Click-Adventure
+ Humorvolle Dialoge
- Oftmals unlogische Rätsel
- Gelegentlich Performance-Einbrüche

GRAFIK	57%
SOUND	68%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	72%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RUNAWAY** oder **SAM & MAX** mochten.

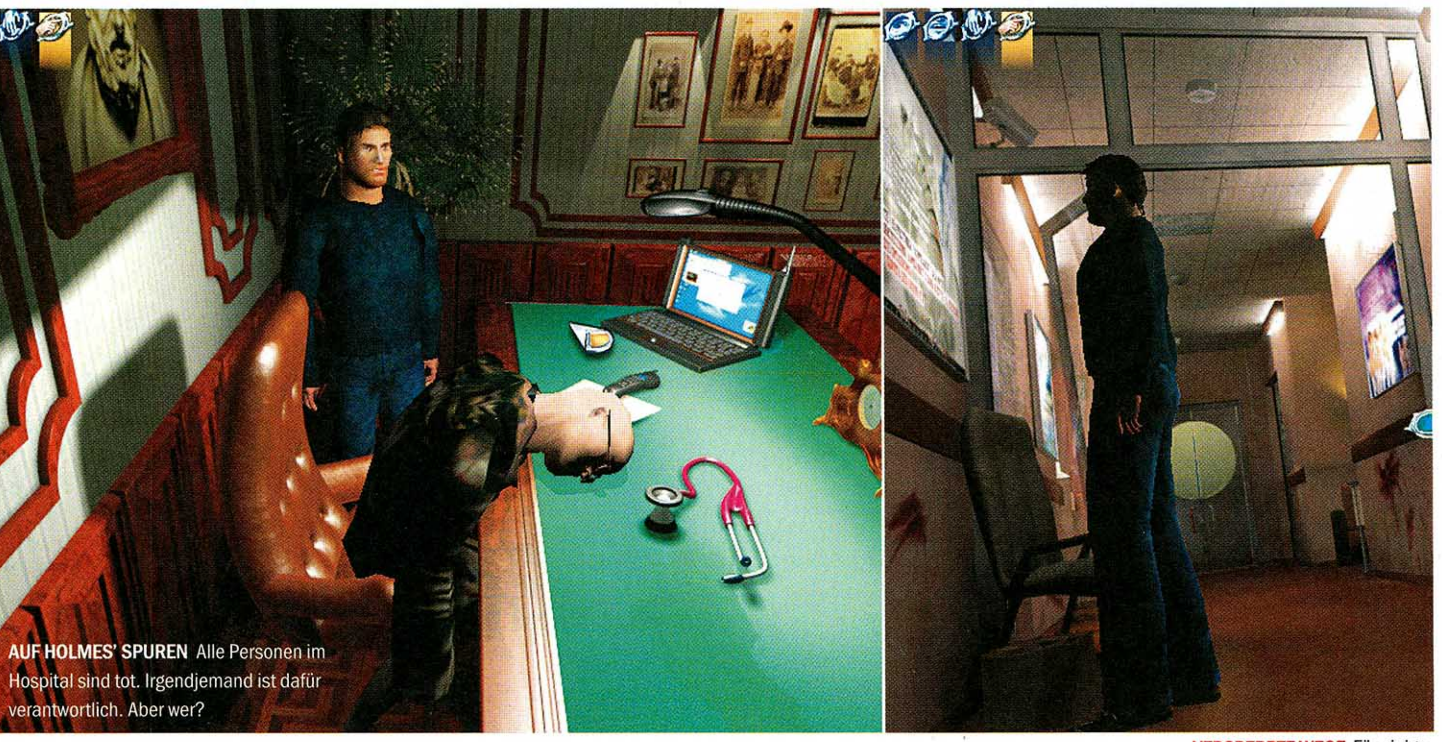
MEINUNG
DAVID BERGMANN



Die unlogischen Rätsel vermiesen leider den Spaß an diesem erfrischend klassischen Adventure.

Tony Tough ist das genaue Gegenteil von **Baphomets Fluch: Der schlafende Drache.** Es kommt ohne neumodische 3D-Grafik aus und setzt ausschließlich auf klassische Rätsel, die dafür oftmals nur wenig mit Logik zu tun haben und lediglich durch Glück oder eine Komplettlösung schaffbar sind. Das vermiest leider den Spaß an diesem erfrischend klassischen Adventure, der sich vor allem aus den bissigen Dialogen ergibt, die vorzüglich von bekannten deutschen Comedians wie Monty Arnold, Marco Rima oder Markus Maria Profitlich vertont wurden. Knobel-Fans, die mit den bewusst absurden Rätseln leben können, freuen sich über eine humorvolle Reise zurück in die Blütezeit der Adventures und schlagen getrost zehn Prozent auf unsere Wertung auf. Für Genre-Neulinge und Logikfüchse ist der Frustfaktor schlichtweg zu hoch.

Midnight Nowhere



AUF HOLMES' SPUREN Alle Personen im Hospital sind tot. Irgendjemand ist dafür verantwortlich. Aber wer?

VERSPERRTE WEGE Für einige der verschlossenen Türen brauchen Sie einen Schlüssel, für andere eine Zugangskarte.

Midnight Nowhere möchte ein Horror-Adventure sein. Doch der Held reißt pausenlos **doofe Witze.**

Sie haben wahrscheinlich schon viele Helden kennen gelernt, die ohne Gedächtnis sind – mit **Midnight Nowhere** lernen Sie noch einen mehr kennen: Ihre Spielfigur wacht in einem Krankenhaus auf und hat keine Ahnung. Was Sie aus dem Vorspann wissen: In der Stadt geht ein Mörder um, der seine vielen Opfer zurücklässt wie seinerzeit Jack the Ripper. Sie stehen damit in Verbindung, das Wie lüftet sich im späteren Spielverlauf. Mit der Maus lenken Sie den zuerst namenlosen Hauptdarsteller durchs verlassene Hospital und merken: Jemand hat alle Türen verschlossen. Also suchen Sie nach Schlüsseln, setzen Gegenstände zusammen und tippen Codes in Geräte ein. Wenn die Umgebung anklickbar ist, verändert der Cursor seine Form: ansehen, reden, aufnehmen, benutzen. Manchmal bleibt der Mauszeiger aber auch, wie er ist; dann müssen Sie manuell das Icon am oberen Bildschirmrand auswählen – ein Stolperstein, über den vor allem Einsteiger fallen werden. Noch ärgerlicher als die Bedienungsschwächen ist das Verhalten des Protagonisten. Seinen hundertprozentig unlustigen Macho-Sprüchen nach zu urteilen leidet er an Testosteron-Überschuss, unvorteilhaft kombiniert mit dem Feinsinn eines Nilpferds. Dadurch und aufgrund der unprofessionellen deutschen Sprachausgabe verliert **Midnight Nowhere** viel an Grusel-Atmosphäre. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Midnight Nowhere

ENTWICKLER Saturn-plus
ANBIETER Data Becker
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 500 700
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Nette Grafik
+ Unaufdringliche Musik
+ Ordentliche Rätsel
- Grausiger Humor
- Bedienungsschwächen

GRAFIK	68%
SOUND	56%
STEUERUNG	60%
ATMOSPHÄRE	46%
SPIELDESIGN	56%
MEHRSPIELER	--%

60

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SYBERIA** oder **DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEISS

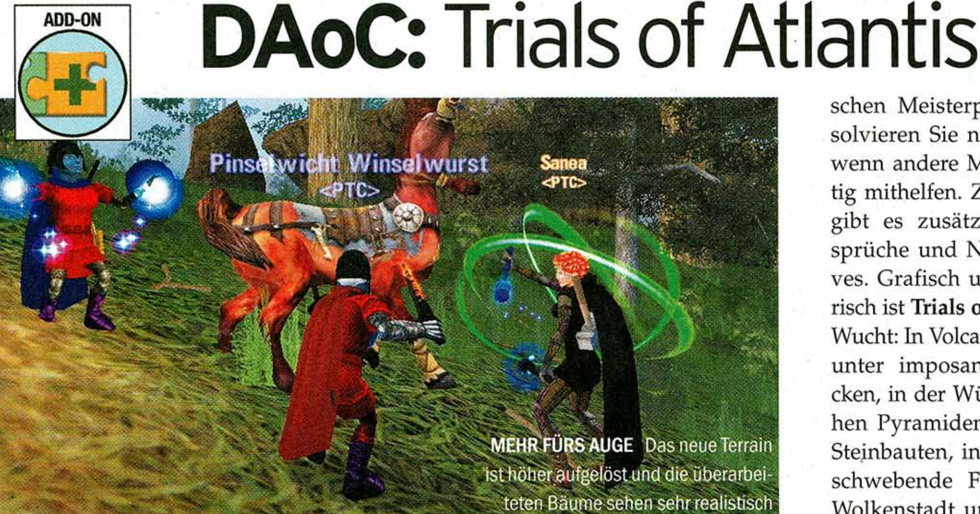


Dann doch lieber Syberia …

Vielleicht gibt es Leute, die Plakate lustig finden, auf denen „Töten und vergewaltigen Sie virtuelle Menschen!" steht. Ich gehöre nicht dazu. Solche „humorigen" Einlagen leistet sich **Midnight Nowhere** am laufenden Band und möchte sich damit wohl als rabenschwarzes Adventure verstanden wissen. Doch mehr als sexistische und menschenverachtende Macho-Sprüche sind nicht drin. Auch der Hauptdarsteller ist mir unsympathisch: Gleich im ersten Raum muss ich mir anhören, wie er sich geifernd über die Brüste einer Frauenleiche auslässt (in schlechter Sprachausgabe zumal), anschließend den Finger eines toten Arztes abhackt und das auch noch ganz toll findet. Schade: Ohne diese Art Pseudo-Humor wäre **Midnight Nowhere** ein nettes Point&Click-Adventure mit weitestgehend ordentlichen Rätseln gewesen.

ADD-ON

DAoC: Trials of Atlantis



MEHR FÜRS AUGE Das neue Terrain ist höher aufgelöst und die überarbeiteten Bäume sehen sehr realistisch aus – aber nur auf guten PCs.

Im zweiten Add-on zu Dark Age of Camelot kämpfen Sie **zu Lande, zu Wasser und in der Luft.**

Mit **Trials of Atlantis** rückt **Dark Age of Camelot** weiter in die Ecke, die seit Jahren **Everquest** ausfüllt: keine Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe, sondern groß angelegtes Gruppenspiel in neun teilweise sehr anspruchsvollen Dungeons. Schließen Sie also schon mal Freundschaft mit dem nächsten Heiler! Auch die atlantischen Meisterprüfungen absolvieren Sie nur mit Erfolg, wenn andere Mitspieler kräftig mithelfen. Zur Belohnung gibt es zusätzliche Zaubersprüche und Nahkampf-Moves. Grafisch und atmosphärisch ist **Trials of Atlantis** eine Wucht: In Volcanus fließt Lava unter imposanten Steinbrücken, in der Wüste Stygia stehen Pyramiden und Sphinx-Steinbauten, in Aerus führen schwebende Felsen in eine Wolkenstadt und den Ozean von Hesperos erkunden Sie per Schiff oder Unterwasser-Elixier – großartige Welten für Entdecker! Punkteabzug gibt es, weil das Add-on nur mit 1.024 MByte RAM vernünftig spielbar ist. Besser wäre gewesen, die Technik zu optimieren statt die Baum- und Terrain-Grafik. Anlass zum Ärgern geben auch viele fehlerhafte Quests – das Programm durchlief anscheinend einen hurtigen Beta-Test. THOMAS WEISS


TESTURTEIL
DAoC: Trials of Atlantis

ENTWICKLER Mythic
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN Februar 2004
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Schwer
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 750 – 1.200 – 2.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Schöne Welten zum Erkunden
+ Hochwertige Grafik
+ Gegenstände wecken Sammlertrieb
- Hohe Hardware-Anforderungen
- Fehlerhafte Quests

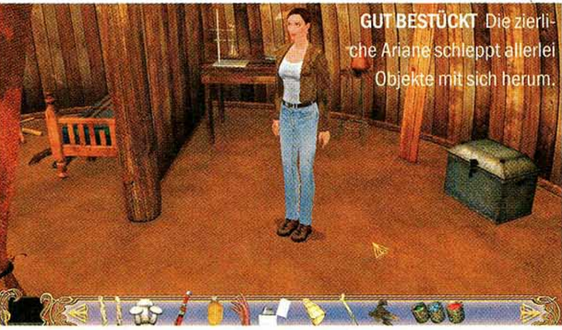
GRAFIK	84%
SOUND	70%
STEUERUNG	65%
ATMOSPHÄRE	88%
SPIELDESIGN	76%
EINZELSPIELER	--%

83

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EVERQUEST** oder **DAOC: SHROUDED ISLES** mochten.

Der verborgene Kontinent


QUATSCH Die Gesprächsmöglichkeiten sind ebenso dünn gesät wie andere Charaktere.


GUT BESTÜCKT Die zierliche Ariane schleppt allerlei Objekte mit sich herum.

Auf den Spuren von Jules Verne landen Sie unter der Erde.

Eigentlich wollte die ehrgeizige Reporterin Ariane lediglich hübsche Fotos für eine Reportage schießen, als sie der Absturz ihres Helikopters plötzlich aus ihrem gewohnten Leben reißt. Zusammen mit ihr finden Sie sich in einer unterirdischen Welt wieder – und wenig später auch zurecht. In klassischer Point&Click-Manier durchstreifen Sie die vorberechnet-sterilen Hintergründe und bewegen den Mauszeiger vorsichtig über den Bildschirm, um keine wichtigen Objekte zu übersehen. Diese müssen Sie oftmals auf bestimmte Art und Weise aufklauben – eine unbekannte Pilzart fasst man beispielsweise besser nicht mit bloßen Händen an, sondern nimmt Handschuhe und ein Messer zu Hilfe. Während Sie durchweg faire Kombinations- und Logikpuzzles lösen und antike Maschinen in Gang bringen, sind Sie via Laptop ständig mit der Außenwelt verbunden und verfolgen so die Story des Spiels, die weltweit politische Gefüge zerbrechen lässt. Ein hübsch inszeniertes Adventure, das sich mit einfachen Rätseln vor allem an Genre-Neulinge wendet. DAVID BERGMANN


TESTURTEIL
Der verborgene Kontinent

ENTWICKLER Micro
ANBIETER BHV
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK n.n.b.
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Leicht
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 – 1.000 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

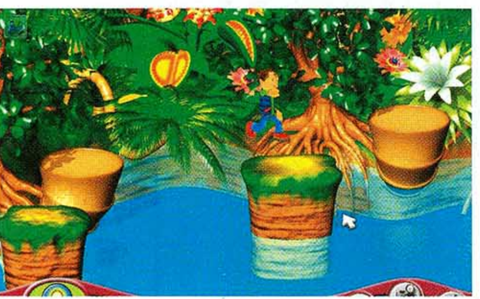
PRO & CONTRA
+ Faire Rätsel
+ Hübsche Hintergründe
+ Mystisches Flair
- Profis werden unterfordert
- Wenig spannende Geschichte

GRAFIK	72%
SOUND	68%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	--%

77

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **URU** oder **RUNAWAY** mochten.

Great **Journey**



JUMP! Solche Hüpf-Einlagen lockern das Abenteuer auf.

Eigentlich ist **Great Journey** ein waschechtes Point&Click-Adventure – allerdings eines für Kinder. Die erkunden mit dem zehnjährigen Tony oder seiner Freundin Annie eine farbenfrohe Comic-Welt und lösen kleine Aufgaben, etwa per Vergrößerungsglas nach einem Schlüssel fahnden oder aus Holzplanken eine Brücke basteln. Zwischendurch gibt's Mini-Spiele, beispielsweise Elfmeterschießen oder eine **Space Invaders**-Variante. **Great Journey** bringt das Thema Umweltschutz spielend näher, ohne den moralischen Zeigefinger zu heben. Für Grundschüler nett, Ältere sind deutlich unterfordert. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
Great Journey

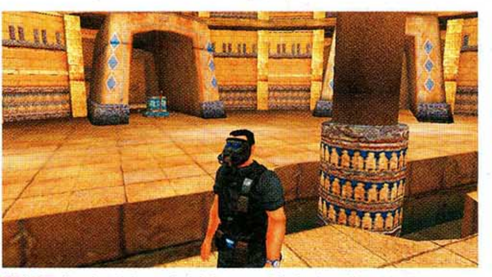
ENTWICKLER Rebelmind	**ANBIETER** New Media
PREIS Ca. € 20,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

68

GRAFIK	62%
SOUND	72%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	70%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	--%

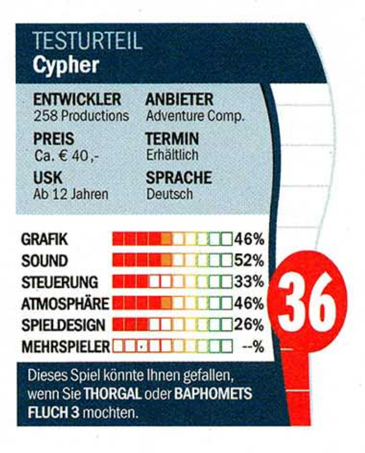
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **EMIL UND PAULINE** oder **GALSWIN** mochten.

Cypher



FRUST Cypher bietet Schiebe- und Schalterrätsel in ihrer nervigsten Form!

Es gibt klassische Point& Click-Adventures und solche, die einen mit Logik-, Schalter- und Schieberätseln in den Wahnsinn hetzen. **Cypher** gehört zur letztgenannten Kategorie: Sie sind Superagent und stapfen auf der Suche nach einem Virus durch eine babylonische Tempelanlage voller Fallen und Hebel. Weil sich die Spielfigur so langsam bewegt, als würde sie ein Kartenhaus auf dem Kopf balancieren, und weil sich Objekte nicht benutzen lassen, wenn man nicht bis auf den letzten Millimeter genau vor ihnen steht, eignet sich **Cypher** höchstens als fieses Weihnachtsgeschenk für Ex-Freunde. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Cypher

ENTWICKLER 258 Productions	**ANBIETER** Adventure Comp.
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

36

GRAFIK	46%
SOUND	52%
STEUERUNG	33%
ATMOSPHÄRE	46%
SPIELDESIGN	26%
MEHRSPIELER	--%

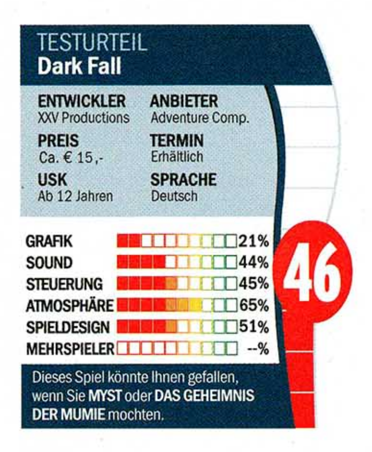
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **THORGAL** oder **BAPHOMETS FLUCH 3** mochten.

Dark Fall



MAUE OPTIK Die starren Bilder sind mit 640x480 niedrig aufgelöst.

In Dowertown steht ein verlassenes Hotel. Drinnen hallen seltsame Geräusche, die man nicht nachts hören möchte, durch die Räume. Ein Ghostbuster muss her – und das sind Sie. Mit der Maus klicken Sie sich ruckartig durch 40 Zimmer, denen man die Auflösung von 640x480 Bildpunkten ansieht, und lösen Rätsel für Fortgeschrittene. Der Cursor verändert seine Form, wenn Aktionen möglich sind: Türen öffnen, Gegenstände einsetzen, Zettel lesen. Augenmenschen werden das Geheimnis von Dowertown nicht lösen wollen – dazu verschreckt die Amateur-Optik zu sehr. Nur für leidenschaftliche Adventure-Fans. THOMAS WEISS



TESTURTEIL
Dark Fall

ENTWICKLER XXV Productions	**ANBIETER** Adventure Comp.
PREIS Ca. € 15,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

46

GRAFIK	21%
SOUND	44%
STEUERUNG	45%
ATMOSPHÄRE	65%
SPIELDESIGN	51%
MEHRSPIELER	--%

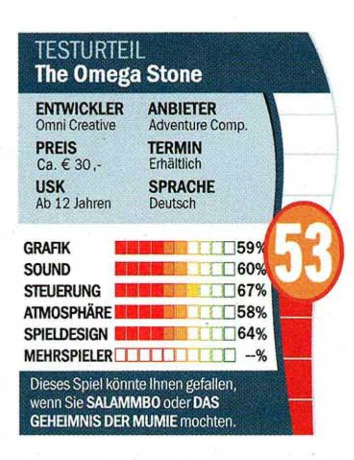
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **MYST** oder **DAS GEHEIMNIS DER MUMIE** mochten.

The **Omega Stone**



MYSTERIÖS An Ausgrabungsstätten auf der ganzen Welt suchen Sie nach antiken Geheimnissen.

Dieses altmodische 360°-Adventure schickt Sie als abenteuerlustigen Archäologen quer über den Globus. Auf der Osterinsel oder in ägyptischen Katakomben suchen Sie nach antiken Geheimnissen, um den drohenden Weltuntergang abzuwenden – aufgrund der extrem schweren Logikrätsel ein schwerfälliges Unterfangen. Zumal Sie sich meist minutenlang durch vorberechnete Bildschirmlabyrinthe klicken müssen, um zu den nötigen Hinweisen zu gelangen. Dann gilt es, von Schriftrollen voll kryptischer Zeichen auf antike Apparaturen zu schließen. Wer daran Spaß hat und sich gern in Katakomben verläuft, greift zu. DAVID BERGMANN



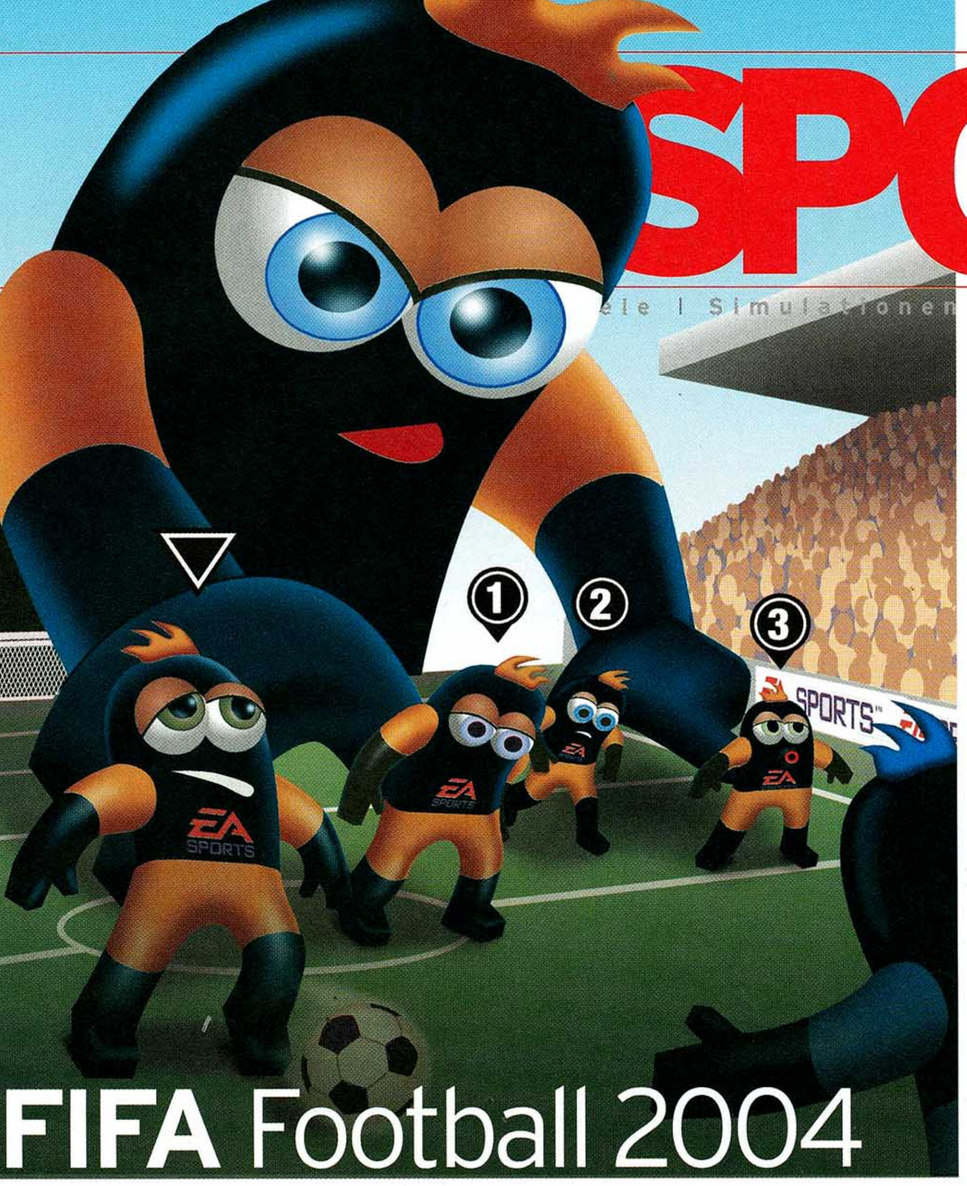
TESTURTEIL
The Omega Stone

ENTWICKLER Omni Creative	**ANBIETER** Adventure Comp.
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

53

GRAFIK	59%
SOUND	60%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	58%
SPIELDESIGN	64%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SALAMMBO** oder **DAS GEHEIMNIS DER MUMIE** mochten.



FIFA Football 2004

FIFA 2004 spaltet die Fußballnation sogar noch mehr als der Vorgänger: Die einen sind von der neuen „Off the Ball"-Steuerung begeistert und freuen sich über Zweitliga-Lizenzen sowie die geniale Präsentation. Die anderen äußern ihren Unmut über sich ständig verhaspelnde Kommentatoren, gestrichene Features (etwa Wetteränderungen), die nur auf einigen wenigen Gamepads frei konfigurierbare Steuerung und den schleppenden Patch-Support von Herstellerseite. Entsprechend ist das Ergebnis der Umfrage unter den PC-Games-Lesern verhältnismäßig knapp: Nur 74 Prozent würden **FIFA 2004** uneingeschränkt weiterempfehlen. Und in den angesprochenen Kategorien (Kommentare, Steuerung, Innovation) hagelt es unterdurchschnittliche Noten. Wir haben bei EA Sports nachgehakt und Marketing Manager Thilo Röhrig mit der Leserkritik konfrontiert.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„Wir werden **an Off the Ball festhalten!"**

PC Games: Der erste Patch hat längst nicht alle Probleme behoben, so ist etwa die Steuerung auf dem Gamepad nach wie vor nicht frei belegbar. Kommt noch ein zweiter?

Thilo Röhrig: „Der Patch unterstützt einen Großteil der Gamepads, demnach ist bei bestimmten Pads auch eine Konfiguration frei belegbar. Es ist allerdings richtig, dass das nach der Installation des Patches nicht für alle Gamepads zutrifft. Wir hoffen, dass uns unser Studio hier nochmals unterstützen wird."

PC Games: Wo seht ihr die Stärken von FIFA 2004 im Vergleich zu PES 3?

Thilo Röhrig: „Die Stärken von **FIFA** liegen sicherlich in dem ausgewogenen Mix: Neben zahlreichen Lizenzen – dieses Jahr auch zweite Liga – und einer in puncto Grafik, Atmosphäre und Stadien immer perfekteren Spielpräsentation ist vor allem das zunehmend realistischere Gameplay der Grund für die Referenzstellung von **FIFA** im Genre."



THILO RÖHRIG ist Product Marketing Manager bei EA Sports.

PC Games: Wieso werden keine einzelnen Meisterschaften außerhalb des Karriere-Modus angeboten?

Thilo Röhrig: „Dies ist in der Tat eine Veränderung, die wir bereits als ‚nicht optimal' an das Studio zurückgegeben haben."

PC Games: Warum wurden angekündigte Features wie Wettereffekte in der finalen Version doch nicht eingebaut?

Thilo Röhrig: „Bei nahezu jeder Software-Entwicklung weicht der ursprüngliche Featureplan vom tatsächlichen ab. Ein Grund könnte hier sicherlich Zeitdruck gewesen sein."

PC Games: Die Steuerung mit dem „Off the Ball"-System von **FIFA 2004** erfordert gerade von Anfängern relativ viel Übung. Wollt ihr das nächstes Jahr etwas vereinfachen?

Thilo Röhrig: „‚Off the Ball'-Control ist sicherlich eine Umstellung für alle geübten **FIFA**-Spieler. Es ist aber vor allem eine Bereicherung für das Gameplay und eine echte Innovation. So viel Kontrolle hatte man als Spieler noch nie über die ganze Mannschaft. Um das optimal trainieren zu können, wurde ja auch der Trainingsmodus wieder integriert – wie sich das System im nächsten Jahr verändern oder weiterentwickeln wird, können wir zum heutigen Tage noch nicht sagen. Sicherlich wird man aber an der Idee festhalten."

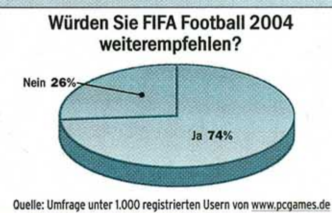


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	1-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	4-
Musik	2
Soundeffekte	3-
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	3
Innovationen	3-
Langzeitmotivation	4
Steuerung	2-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie FIFA Football 2004 weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

\+
1. Authentische Atmosphäre dank Lizenzen
2. Verbesserte Ballphysik
3. Noch flüssigere Animationen
4. Football-Fusion mit FM 2004
5. Spannendere Standardsituationen

–
1. Steuerung nicht frei belegbar
2. Deutsche Kommentare häufig unpassend
3. Menüführung teilweise zu kompliziert
4. Editor nicht mitgeliefert
5. Keine gesonderten Meisterschaften

Die Meinung der PC-Games-Leser:

HEIKO FRITZ, Schüler aus Hugen:
„Das beste **FIFA** seit Jahren. 2003 war schon eine Steigerung, doch die Angst vor **PES 3** hat EA nochmals angespornt. Das Spielgefühl bei Konami mag realistischer sein, allerdings ist die Präsentation von **FIFA 2004** wirklich genial. So viel Spannung bietet nicht mal die Sportschau!"

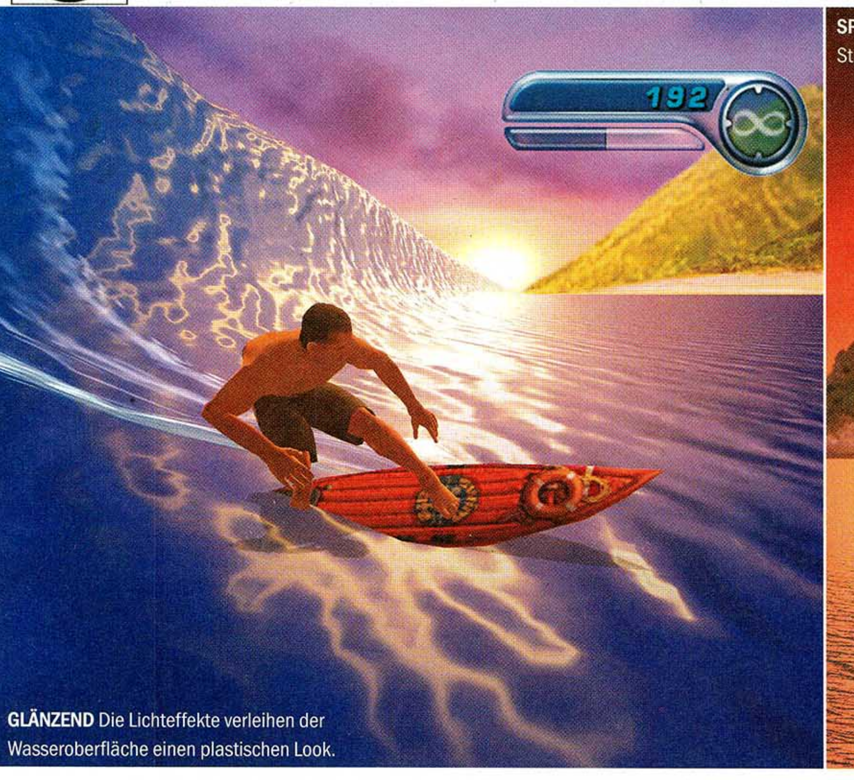
ROBERT REICHE, Student aus Memmingerberg:
„Wie von **FIFA**-Spielen gewohnt, wurden gute Verbesserungen in Sachen Grafik, Atmosphäre und Realismus erzielt. Ärgerlich: Mal wieder hat EA Sports die spielbegleitenden Kommentare absolut vernachlässigt – die Aussagen der beiden Reporter stimmen selten. Trotzdem ist **FIFA 2004** ein Muss für jeden Fußballfan."

FRANZ DE BUR, Student aus Aachen:
„**FIFA 2004** ist wohl das beste **FIFA** aller Zeiten. Klar, die ‚Off the Ball'-Steuerung ist nicht gerade brillant und der Multiplayer-Modus fehlte zu Anfang. Aber diese unglaublich realistische Atmosphäre ist einfach atemberaubend und umwerfend realistisch – da kommt Bundesliga-Feeling auf."

TIMO BECKER, Schüler aus Zorneding:
„**FIFA 2004** hat mich hin- und hergerissen. Einerseits macht es riesig Spaß, einen 0:2-Rückstand noch umzubiegen, allerdings ist der Weg dorthin immer derselbe: 90 Prozent der Tore entstehen aus Sonntagsschüssen. Insgesamt ist mir **FIFA 2004** nicht ausgereift genug."



Kelly Slater's Pro Surfer



GLÄNZEND Die Lichteffekte verleihen der Wasseroberfläche einen plastischen Look.



SPEKTAKULÄR Vor allem die Air-Stunts sehen beeindruckend aus.

Was dem Tony seine Halfpipe, ist dem Kelly der Wellenkamm: In Pro Surfer vollführen Sie **spektakuläre Aerials und Faces an den schönsten Stränden der Welt.**

In der Rolle eines der neun weltbesten Surfer (darunter Kelly Slater und Bruce Irons) reiten Sie über bis zu 19 Meter hohe Brecher und wagen die halsbrecherischsten Tricks. Spielablauf, Aufmachung und Steuerung erinnern stark an **Tony Hawk's Pro Skater 3** vom selben Hersteller: In jedem der 15 verschiedenen Schauplätze (13 echte Strände und zwei Fantasieareale) gilt es zunächst, zwei Primärziele zu erledigen, beispielsweise innerhalb von 170 Sekunden ohne Sturz 500.000 Punkte zu sammeln. Wer zusätzliche Boards, Surf-Videos oder Ähnliches begehrt, traut sich außerdem an Sekundärziele im Stil von „Zerstöre drei Eisschollen". Stunts werden analog zu **Pro Skater** durch vier verschiedene Knöpfe ausgeführt und können bandwurmartig kombiniert werden, um in höhere Punktsphären vorzusurfen. Knifflig: Pro Versuch haben Sie maximal drei, meistens sogar nur zwei Minuten Zeit, um die Aufgaben zu erfüllen (wie schon in den ersten drei Folgen von **Tony Hawk**) – insbesondere in den späteren Levels ist deshalb oft schon ein Fehler gleichbedeutend mit dem Scheitern. Etwas störend ist die Kameraführung: Zwar stehen Verfolgeransicht oder frontale Strandperspektive zur Auswahl, aber beiden fehlt es aufgrund häufiger Zooms und Schwenks an Übersichtlichkeit. Gerade bei hohen Sprüngen lässt sich nur schwer einschätzen, wie viel Raum noch für Tricks ist.

JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Kelly Slater's Pro Surfer

ENTWICKLER Treyarch
ANBIETER AS Heidelberg
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: -, Netzwerk: -, 2 Sp./Packung

79

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1200 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Abwechslungsreiche Locations
+ Glaubwürdige Atmosphäre
+ Ansehnliche Lichtreflexe
- Unübersichtliche Perspektiven
- Fehlender Editor

GRAFIK	80%
SOUND	80%
STEUERUNG	84%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	81%

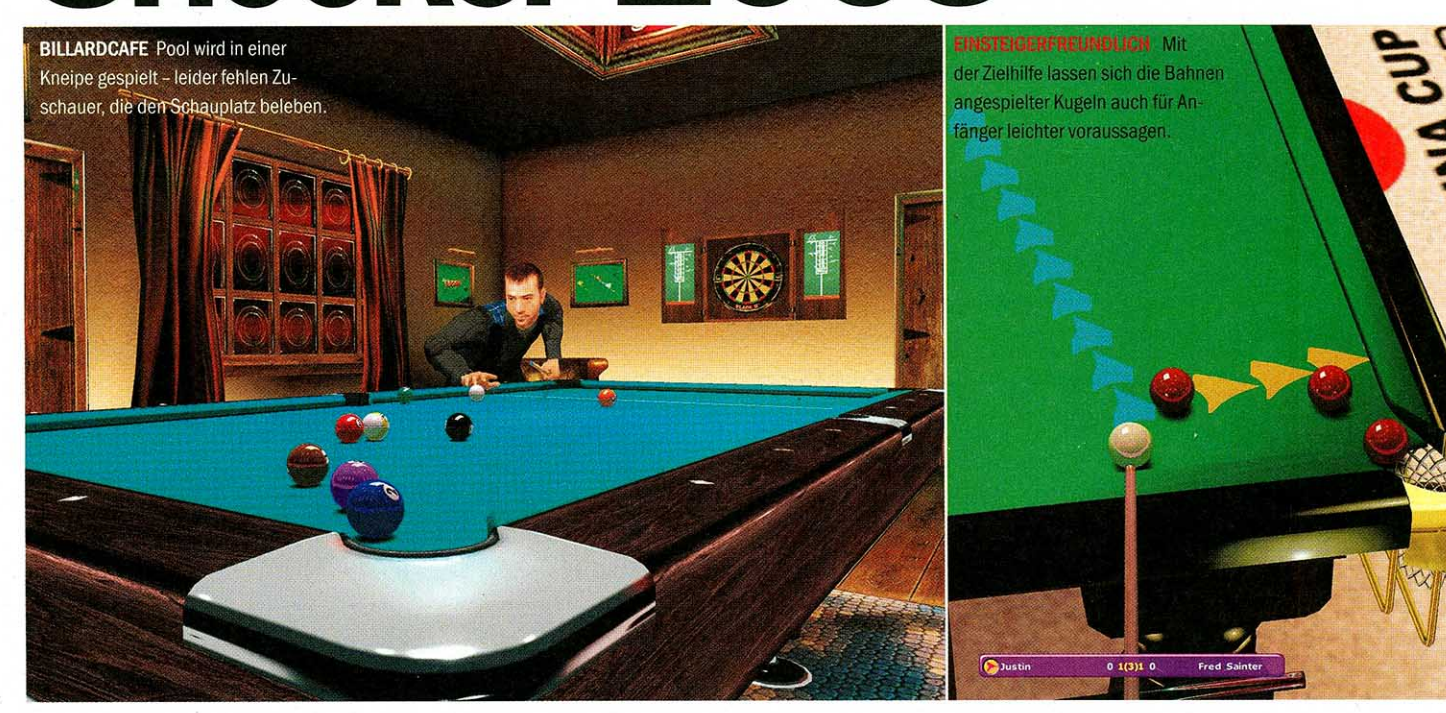
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TONY HAWK'S PRO SKATER 3** oder **TONY HAWK'S PRO SKATER 4** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Der Fehler liegt im Detail – sonst würde Pro Surfer das Niveau eines Tony Hawk 4 erreichen.

Sonnenschein, weiße Sandstrände, rauschendes Meer – hier kommt echtes Urlaubs-Feeling auf. Dass **Kelly Slater's Pro Surfer** knapp an **Tony Hawk 4** vorbeischlittert, liegt an störenden Kleinigkeiten: Wieso fehlt beispielsweise der Editor, so dass ich mit den vorgegebenen Akteuren vorlieb nehmen muss? Aus welchem Grund darf man den Zoom-Grad nicht frei einstellen? Oder warum startet man automatisch mit der ersten Aufgabe eines Strandes, auch wenn man sie schon bei einer früheren Session erfüllt hat? Gefallen haben mir hingegen neben der authentischen Atmosphäre vor allem die abwechslungsreichen Szenarien (Antarktis, Japan, Australien, Hawaii) und die dank guter Lichtreflexe und Figuren ansprechende Optik. Für Funsport- und Surf-Liebhaber genau das Richtige!

World Championship
Snooker 2003



BILLARDCAFE Pool wird in einer Kneipe gespielt – leider fehlen Zuschauer, die den Schauplatz beleben.

EINSTEIGERFREUNDLICH Mit der Zielhilfe lassen sich die Bahnen angespielter Kugeln auch für Anfänger leichter voraussagen.

Bandenkriege auf grünem Filz: Mit der offiziellen Weltcup-Lizenz bläst World Championship Snooker zum Sturm auf Jimmy White.

Der Queue ist gekreidet, die Weltmeisterschaft wartet! Mit einem selbst erstellten Billard-Ass snookern Sie sich bis an die Top-Tische des Weltcups vor, gewinnen Preisgelder und investieren in frische Westen, Fliegen oder Tische. Einfluss auf Leistung oder Spielbarkeit haben diese Upgrades allerdings nicht. Neben der Karriere warten Pool-Turniere (wahlweise 8- oder 9-Ball-Regeln) und ein kurzweiliger Trickshot-Wettstreit auf geschickte Ballkünstler. Klasse: Bis auf die Laufbahn dürfen alle Modi mindestens zu zweit, einzelne Turniere sogar mit maximal 16 Spielern bestritten werden. Auch das eigentliche Spiel weiß dank komfortabler Steuerung zu gefallen: Für einen Stoß sind gerade mal drei Klicks nötig; Schlagkraft und Zielrichtung bestimmen Sie mit Mausbewegungen. Anfänger freuen sich zudem über die praktische Zielhilfe, mit der recht schnell halbwegs professionell anmutende Aktionen möglich werden. Etwas störend fällt die aufgrund des eingeschränkten Blickfelds nicht immer übersichtliche Kameraperspektive auf – immerhin kann man bei gedrückter Umschalttaste in die Vogelperspektive spechten. Regelkenntnis ist übrigens kein Muss: In dem ausführlichen, gut gemachten Tutorial werden die Grundlagen erklärt und Standardstöße demonstriert. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
WC Snooker 2003

ENTWICKLER Blade	**ANBIETER** Codemasters
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Englisch

ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4 — Netzwerk: 2
Internet: 2 — 1 Sp./Packung

82

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal

Prozessor in Megahertz: 600 – 800 – 1200

Arbeitsspeicher:

128 MB	256 MB	512 MB	1024 MB

Grafik-Chip-Klassen:

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Eingängige, präzise Steuerung
- \+ Fordernder Karriere-Modus
- \+ Originalspieler- und turniere
- − Etwas unübersichtliche Perspektive
- − Eintönige Szenarien

Kategorie	Wertung
GRAFIK	70%
SOUND	68%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	71%
MEHRSPIELER	81%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD** oder **VIRTUAL POOL 3** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

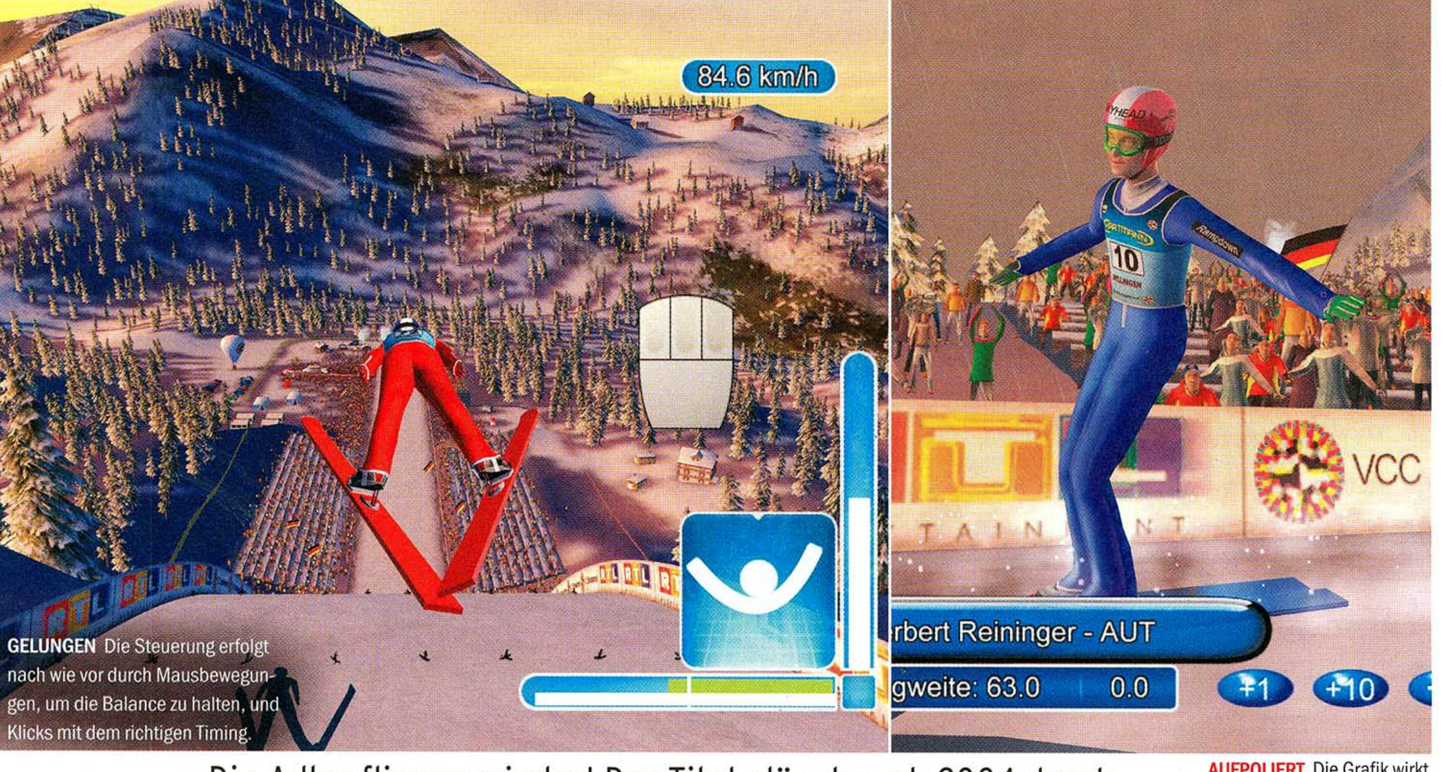


Jimmy Whites Thron wackelt, fällt aber nicht – die Arenen in WCS 2003 wirken auf Dauer zu eintönig.

So mag ich Snooker – zur echten Billardcafé-Stimmung fehlen nur noch kneipig-verrauchte Luft und eine grölende Horde Zuschauer. **World Championship Snooker 2003** punktet vor allem durch die intuitive und präzise Steuerung sowie einen atmosphärisch dichten, weil authentischen Karriere-Modus. Gegen die über 70 originalen Weltcup-Teilnehmer anzutreten, ihnen zunehmend den Schneid abzukaufen und sich später sogar mit Snooker-Magiern wie Mark Williams, Ken Doherty oder Stephen Hendry zu messen, motiviert ungemein. Dass **World Championship Snooker 2003** dennoch knapp von **Jimmy White's Cueball World** geschlagen wird, liegt hauptsächlich an den abwechslungsreicheren Szenarien: Während bei der Referenzsimulation sogar am Karibikstrand eingelocht wird, beschränkt sich der Codemasters-Vertreter auf etwas sterile Snooker-Arenen und eine leblos anmutende Bar.



RTL Skispringen **2004**



GELUNGEN Die Steuerung erfolgt nach wie vor durch Mausbewegungen, um die Balance zu halten, und Klicks mit dem richtigen Timing.

AUFPOLIERT Die Grafik wirkt dank animierter Zuschauer und Bäume sowie verbesserter Effekte lebensechter.

Die Adler fliegen wieder! Der Titel glänzt auch 2004 durch **geniale Spielbarkeit und erzeugt hohes Suchtpotenzial.**

Pünktlich zum Start der Skisprung-Saison 2003 /2004 messen Sie sich am PC erneut mit Hanni & Co. Bis zum ausgewachsenen Adler ist es allerdings ein weiter Weg: Im Übungs-Modus werden die Grundlagen der Bedienung vermittelt, leider nur mithilfe einer Textanleitung. Ein echtes Tutorial gibt es nicht, dennoch gewöhnt man sich schnell an die präzise, eingängige Maussteuerung. Danach liegt neben dem Einzelspringen das Hauptaugenmerk eindeutig auf dem Karriere-Modus mit über 40 Wettbewerben: Sie beginnen als Nesthäkchen in der Nachwuchsmeisterschaft und springen sich bis in die Profiliga vor. Nach jedem Turnier werden Schwerpunkte für das automatische Training festgelegt und so gezielt Schwächen wie zu hohes Gewicht oder fehlende Motivation ausgemerzt. Ebenfalls eine wichtige Rolle spielt die Ausrüstung. Helme, Anzüge, Bindungen oder Skier mit besseren Aerodynamik- und Balancewerten schalten Sie frei, indem Sie Ziele wie „Mindestens 225 Meter Sprungweite" erreichen. Alternativ steht Ihnen eine Laufbahn als Trainer von einer der 18 Nationalmannschaften offen, während der Sie sich um Finanzen, Training, Wachsmischung und Ausrüstung von bis zu 16 Athleten kümmern – wer möchte, steuert seine Schützlinge zusätzlich im Wettbewerb. Schade: Aufgrund fehlender Lizenzen sind keine Originalspringer enthalten.

JUSTIN STOLZENBERG

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Zu wenige Neuerungen gegenüber der 2003er-Fassung – das geniale Gameplay überzeugt trotzdem.

Skispringen 2004 macht süchtig, genau wie der Vorgänger. Grund dafür ist vor allen Dingen das nahezu perfekt abgestimmte Gameplay: Die eingängige und äußerst präzise Steuerung ermöglicht schnelle Erfolgserlebnisse, dennoch bleibt immer Raum für Verbesserungen – jedes Turnier ist eine neue Herausforderung. Ich hätte mir lediglich einen erweiterten Management-Part im Karriere-Modus gewünscht. Besitzern der Vorgängerversion wird die Kaufentscheidung dennoch nicht leicht fallen, allzu viel hat sich nämlich nicht getan. Es gibt gerade mal sieben neue Schanzen, eine überarbeitete Optik mit Nebeleffekten und animierten Zuschauern sowie kleine Erweiterungen des Karriere-Modus – beispielsweise darf man jetzt auf einen eigenen Sieg wetten und so die Haushaltskasse aufbessern. Falls Sie noch keine Skisprung-Simulation besitzen, dürfen Sie zugreifen.

TESTURTEIL
RTL Skispringen 2004

79

ENTWICKLER VCC	**ANBIETER** RTL
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4 Netzwerk: 16
Internet: 16 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 700 – 1000 – 1400

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

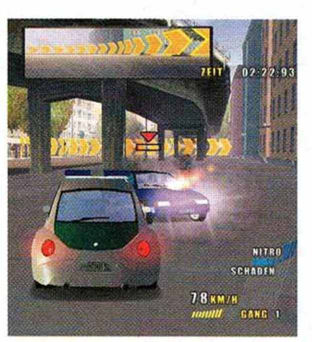
PRO & CONTRA
- \+ Eingängige, präzise Steuerung
- \+ Verbesserte Grafik
- \+ Sieben neue Originalschanzen
- − Kein echtes Tutorial
- − Zu wenig Neuerungen

GRAFIK	79%
SOUND	77%
STEUERUNG	86%
ATMOSPHÄRE	78%
SPIELDESIGN	80%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RTL SKISPRINGEN 2003** oder **SKISPRINGEN 2003/2004** mochten.

Alarm für Cobra 11

Aus Fehlern lernen ist eine Tugend – und für die Macher von **Alarm für Cobra 11** offenbar ein Buch mit sieben Siegeln. Anders ist nicht zu erklären, warum die zweite Umsetzung der RTL-TV-Serie genauso großer Software-Schrott geworden ist wie der Vorgänger. Sie rasen in vier Modi auf vier abgesperrten Strecken durch Hamburg, Berlin, Köln oder München – sofern die grässlich unpräzise Steuerung es zulässt. Ihre Aufgaben bestehen aus „Besiegen Sie alle Konkurrenten, um an den Gangsterboss heranzukommen", Verfolgungsjagden (bei denen der Gegner einfach gerammt werden muss) sowie Einzel- und Zeitrennen. Aufgrund der veralteten Grafik und dem nicht vorhandenen Geschwindigkeitsgefühl nicht mal als Pausenfüller geeignet. JUSTIN STOLZENBERG



ANSPRUCHSLOS Im Verfolgermodus reicht es, den Gegner anzurempeln.

TESTURTEIL
Alarm für Cobra 11

ENTWICKLER	ANBIETER
Davilex	RTL
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

Kategorie	Wertung
GRAFIK	25%
SOUND	18%
STEUERUNG	9%
ATMOSPHÄRE	12%
SPIELDESIGN	11%
MEHRSPIELER	17%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DOWNTOWN RUN** oder **FORD RACING 2** mochten.

10

Biathlon 2004

Eine „faszinierende Simulation zum wohl spannendsten Wintersport-Event des Jahres" will **Biathlon 2004** laut Werbung sein – es ist aber eher ein Schuss in den Schnee. Genau wie **Biathlon 2003** leidet die neue Version unter der katastrophalen Spielbarkeit und Steuerung. Sie justieren die Laufgeschwindigkeit nämlich immer noch indirekt, indem Sie Kraftpegel und Laufstile wie „Skating ohne Stöcke" oder „Doppelstockschub" wählen – unmittelbar ist nur die Fahrtrichtung steuerbar. Ebenfalls dürftig: die Modi. Einzelrennen und Schusswettkämpfe werden schnell eintönig und die Möchtegern-Karriere bietet gerade mal eine zusätzliche Trainingsfunktion; von Spieltiefe wagt der geneigte Biathlet gar nicht zu träumen. JUSTIN STOLZENBERG



GRUSELIG Trotz neuer Grafik-Engine sehen Landschaften und Figuren hoffnungslos veraltet aus.

TESTURTEIL
Biathlon 2004

ENTWICKLER	ANBIETER
So What!	Geronimo
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

Kategorie	Wertung
GRAFIK	15%
SOUND	14%
STEUERUNG	11%
ATMOSPHÄRE	8%
SPIELDESIGN	12%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RTL SKISPRINGEN 2004** oder **BIATHLON 2003** mochten.

18

Skispringen 2003/2004



TALFAHRT Hier geht's bergab: Weder Landschaft noch Athleten oder Menüs sehen zeitgemäß aus.

Mehr Schanzen, mehr Modi und Original-Eurosport-Sprecher: **Skispringen 2003/2004 attackiert RTL Skispringen 2004.**

Aber gute Ausstattung allein reicht nicht: Verglichen mit **RTL Skispringen 2004** wirkt **Skispringen 2003/2004** ziemlich jämmerlich. So offenbart sich direkt nach dem Start ein unstrukturiertes Menü im Comic-Stil. Anstatt klarer Symbole oder Texte verstecken sich die meisten Informationen, zum Beispiel Wetter oder Tageszeit bei der Schanzenauswahl, hinter quietschbunten, animierten Icons, die das Ganze unnötig unübersichtlich machen. Ein echter Pluspunkt: die Modi-Vielfalt – neben dem ausführlichen und sehr gut gemachten Tutorial bestreiten Sie Vier-Schanzen-Tournee, Skifliegen, Einzelwettbewerb, Weltmeisterschaft, Weltcup und Mannschaftswettbewerbe. Wählen Sie hingegen die Karriere, verhandeln Sie mit Sponsoren, trainieren Ihren Schützling und kaufen bessere Helme, Brillen oder Skier. Dass dabei keine Langzeitmotivation aufkommen will, liegt vor allem an der verkorksten Steuerung: Ähnlich wie bei **RTL Skispringen** balanciert man seinen Athleten mit Mausbewegungen und springt oder landet durch Mausklicks, allerdings fühlt es sich wesentlich ungenauer an, beispielsweise stürzt man stellenweise trotz gedrückter Maustasten. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Skispringen 2003/2004

ENTWICKLER	ANBIETER
L'Art	Koch Media
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Unbeschränkt	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 4 — Netzwerk: 8
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 600 – 900 – 1200
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Sehr gut gemachtes Tutorial
+ Große Modi-Vielfalt
- Ungenaue Steuerung
- Angestaubte Optik
- Keine Originalnamen

Kategorie	Wertung
GRAFIK	43%
SOUND	39%
STEUERUNG	27%
ATMOSPHÄRE	35%
SPIELDESIGN	39%
MEHRSPIELER	42%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RTL SKISPRINGEN 2004** oder **RTL SKISPRINGEN 2003** mochten.

41



... Service macht uns liebenswert!

Arbeitsspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!

Mainboards Sockel A/462 €



Art.-Nr.	Produkt	€
60828	Abit KD7I-333	96.00
60967	Abit KD7S-400	129.00
59904	Abit AT7 MAX	155.00
58873	Abit KG7 (Light Version)	127.00
63592	ASRocK K7S8XE Rev. 3.0	42.00
63319	ASRocK K7VM2 Rev. 3.0 M-ATX	41.00
62875	ASRocK K7VM4	51.00
60958	ASUS A7N8X	91.00
62319	ASUS A7N8X-X	75.00
60725	ASUS A7N8X/Deluxe/Gold	109.00
61204	Elitegroup (ECS) K7S5A Pro 5.0 LAN	32.00
61137	Elitegroup (ECS) K7S7AG LAN (ohne Firewire)	88.00
62602	Elitegroup (ECS) K7SOM+ 7.5CPU 1.3 M-ATX	77.00
64022	Elitegroup (ECS) K7VTA3 6.0 LAN	35.00
63353	Elitegroup (ECS) KM400-M2 M-ATX	52.00
63411	Elitegroup (ECS) KT600-A 1.0 462	52.00
62990	Elitegroup (ECS) L7VTA 1.1 LAN+Raid	54.00
63996	EPoX EP-8KRAI	72.00
61933	EPoX EP-8RDA3+	99.90
61709	EPoX EP-8RGA+	127.00
63713	EPoX EP-8RGMi	92.00
63044	Gigabyte GA-7N400Pro2	122.00
63635	Gigabyte GA-7S748-L	59.90
62877	Gigabyte GA-7VKMP M-ATX	67.00
62862	Gigabyte GA-7VT600-L DDR	70.00
61941	MSI 6570 K7N2Delta-L	77.00
61053	MSI 6570G K7N2G-LISR	135.00
63149	MSI 6738-010R KM4M L M-ATX	66.00
61149	MSI 6764-010R KT2Combo-L	47.00
63650	Shuttle AK32 VN	45.00
63944	Shuttle MK40VN	55.00
62055	Shuttle MN31N M-ATX	93.00
62590	Soyo KT400A Dragon Lite	52.00
62936	Soyo KT600 Dragon Ultra Pl. Edition	129.00

Mainboards Sockel 423/604/754/940 €



Art.-Nr.	Produkt	€
59055	Abit BW7-Raid 423 SATX	179.00
58062	ASUS P4T 423 SATX	214.00
59109	EPoX EP-4B2AE 845 423 SATX	162.00
58968	MSI 6529 845Pro 423 SATX	139.00
62699	ASUS PR-DLS533 (XEON) 604	511.00
63686	Abit KV8-Max3 754	179.00
63457	ASUS K8V Deluxe inkl. CPU 3200+ 754	539.00
64011	Elitegroup (ECS) K8 755-A 1.0 754	89.00
63534	Shuttle AN50R 754	142.00
63655	Soyo K8USA Dragon Ultra Black 754	142.00
62582	ASUS SK8N 940	211.00
63439	ASUS SK8V 940	199.00
63469	MSI 9130 K8T Master1-FAR 940	199.00
63893	MSI 9130 K8T Master2-FAR (Dual-CPU) 940	229.00

Grafikkarten €



Art.-Nr.	Produkt	€
63498	ASUS A9600SE/TD Rad. 9600SE DDR 128MB	113.00
62906	ASUS V9180SE/T GF4 MX/8x DDR 64MB	50.00
60776	ASUS V9280TD GF4 TI4200/8x DDR 64MB	157.00
62088	ASUS V9560/TD FX5600 DDR 256MB	155.00
62907	ASUS V9950/Deluxe FX5900 DDR 128MB	369.00
63245	ASUS V9950SE/TD FX5900 DDR 128MB	324.00
62554	ASUS V9950TDUltra FX5900 DDR 256MB	498.00
62965	ASUS V9950Ultra/Del. FX5900 DDR 256MB	544.00
62142	ATI Sapphire Radeon7000 SDR TVO 32MB	32.00
61772	ATI Sapphire Radeon9200 CDT 128MB	79.00
61773	ATI Sapphire Radeon9200 ViVo DVI 128MB	85.00
63266	ATI Sapphire Radeon9200SE TV 64MB	39.00
62448	ATI Sapphire Radeon9600 256MB	128.00
63634	ATI Sapphire Radeon9600SE Atl. 128MB ret.	98.00
63633	ATI Sapphire 9800SE Atlantis 128MB ret.	195.00
62655	ATI Sapphire 9800Pro Ultimate 128MB ret	399.00
63632	ATI Sapphire 9800XT Atlantis 256MB retail	489.00
63625	Club3D ATI Radeon7000 TVO/DVI 32MB ret.	31.00
63108	Club3D ATI Radeon9200SE TVO/DVI 128MB r.	58.00
63103	Club3D ATI Radeon9600ProV TV/DVI 256MB	146.00

Grafikkarten (Fortsetzung) €

Art.-Nr.	Produkt	€
64002	Club3D ATI Radeon9600Pro AIW+RC 128MB	259.00
63168	Club3D ATI Radeon9800 TVO/DVI 128MB ret.	269.00
63006	Gainward GFX Ultra1200 XP/GS 128MB	319.00
63252	Hercules ATI 3DProphet 9600 256MB retail	149.00
62284	MSI MS-8895 GF4 MX440-T8x DDR 64MB	49.00
62893	MSI MS-8917 FX5200-T 128MB	70.00
63282	NVidia FX-5200 8x CDT DDR 128MB	61.00
61821	NVidia GF4 MX-440-8x TV DDR 64MB	45.00
63263	PNY Verto GF FX 5200 DDR 128MB	77.00
63332	PNY Quadro4 750XGL DDR 128MB	469.00
63333	PNY Quadro4 980XGL DDR 128MB	599.00
62440	Tyan Radeon9600Pro DVI/TV 128MB	158.00
62439	Tyan Tachyon G9800Pro-M DVI/TV 128MB	349.00
59307	ultron ATI Radeon7000 CDT SDR 64MB	49.90

Der Preis- und Verfügbarkeitsspäher

Wenn Ihr WUNSCHPreis erreicht wird oder Sie informiert werden möchten, sobald der Artikel wieder verfügbar ist, senden wir Ihnen eine SMS oder E-Mail. (Den »Späher« finden Sie in den jeweiligen Artikelinformationen!)

Monitore (CRT) €



Art.-Nr.	Produkt	€
61856	Belinea 17" 103051 97kHz	131.00
59320	Belinea 19" 106055 96kHz TCO99	202.00
60732	Hansol 17" 730E 72kHz TCO99	99.00
59434	iiyama 19" LS902UT 96kHz TCO99	161.00
61784	LG Electronics 19" F900P 111kHz TCO99	307.00
63699	Samsung Samtron 17" 76E 70kHz schwarz	111.00
58065	Samsung Samtron 19" 96P 96kHz TCO99	165.00
61448	Samsung SyncMaster 19" 957DF 96kHz	225.00

Monitore (TFT) €



Art.-Nr.	Produkt	€
57220	Belinea 15.1" LCD 101570 62kHz	329.00
61614	Belinea 17.0" LCD 101725 80kHz silber	434.00
63758	Belinea 17.0" LCD 101735 81kHz TCO99	459.00
63878	BenQ 17.0" LCD FP767 Vers. 2 TCO99	439.00
61399	BenQ 17.0" LCD FP781 silber	469.00
63781	BenQ 17.0" LCD FP791 inkl. DPF+TV	599.00
62333	BenQ 19.0" LCD FP991 silber	669.00
63620	e-yama 17.0" 17JN1 TCO99 silber	389.00
61689	Hansol 17.0" LCD H750 Speaker silber	399.00
63388	Hansol 19.0" LCD H950 DVI-D Pivot silber	529.00
63527	iiyama 17.0" ProLite E430 TCO99	433.00
61615	iiyama 7.0" ProLite E430S	419.00
63889	LG 17.0" LCD L1710P DIG Pivot TCO99	509.00
63494	LG 19" LCD L1910B VGA USB DVI	689.00
63965	LG 19" LCD L1910S SLIM Pivot silber	649.00
63562	neovo 17" LCD E-17A schwarz	469.00
62776	Samsung 15" Samtron 52V	333.00
62777	Samsung 17" Samtron 72V	421.00
60673	Samsung 19" Samtron 91S	594.00
63088	Samsung SyncMaster 15.0" LCD 152V silber	359.00
61460	Samsung SyncMaster 17.0" LCD 171S Pivot	489.00
63090	Samsung SyncMaster 17.0" LCD 172V silber	479.00
63313	Samsung SyncMaster 19.0" LCD 193T silber	744.00

Drucker (Tintenstrahl) €



Art.-Nr.	Produkt	€
62377	Canon i350	75.00
61621	Canon i470D	133.00
62911	Canon i560 DIN A4	131.00
55708	Canon i9100 DIN A3+	535.00
60306	CanonS830D	311.00
63236	EPSON Stylus C84 DIN A4	119.00
63238	EPSON Stylus Color 1160 DIN A3+	319.00
63916	EPSON Stylus Photo R300 DIN A4	165.00
59698	HP Colour InkJet CP1700	492.00
62426	HP DeskJet 5652 C9007A	137.50
63608	HP DeskJet 5850 int. Wireless LAN C8975A	244.00
62238	HP DeskJet 9300 DIN A3	349.00
63113	HP PhotoSmart P7260	89.90

Drucker (Laser) €



Art.-Nr.	Produkt	€
61812	brother HL-5030	224.00
60854	brother HL-7050	639.00
63144	HP LaserJet 1010 Q2460A	174.00
63153	HP LaserJet 1015 Q2462A	279.00
61550	HP LaserJet 2300	622.00
61552	HP LaserJet 2300N	969.00
58428	HP LaserJet 3300 MFP	677.00
61268	Kyocera FS-1010 14ppm	289.00
61270	Kyocera FS-1010N FastEther. 16MB 14ppm	429.00
61279	Kyocera FS-3800N FastEther. 32MB 24ppm	1129.00
62536	Minolta/QMS DeskLaser 2300 Color DIN A4	849.00
62532	Minolta/QMS PagePro 1250w DIN A4	259.00

All-In-One (Multifunktionsgeräte) €



Art.-Nr.	Produkt	€
62257	brother DCP-4020C	225.00
62600	brother DCP-8025D	585.00
63427	brother DCP-8025DN	755.00
60193	brother MFC-9180	479.00
60136	Canon Smartbase PC 1230D	625.00
61850	Canon Smartbase PC-D 320	595.00
64013	EPSON Stylus CX5400	166.00
55259	HP OfficeJet 5110 Q1679A	229.00
61843	HP OfficeJet 7130 C8389A	531.00
61844	HP OfficeJet 7140xi C8388A	689.00
62240	HP PSC 2175 Q3068A	225.00
61701	HP PSC 1210 Q1662A	129.00
62290	Lexmark X5150	133.00
60367	Lexmark X75 All-In-One Print Center	85.00
62293	Lexmark X6190	269.00
63902	Sagem LaserPro 341 F/D/K	529.00
63904	Sagem LaserPro 345SMS Netzw. F/D/K/S	889.00

Festplatten (IDE) €



Art.-Nr.	Produkt	€
62935	Excelstore 80GB 7200 ESJ380	67.50
62928	HITACHI 80GB 7200 HDS722580-VLAT20	68.00
62931	HITACHI 160GB 7200 HDS722516-VLAT20	157.50
60690	IBM 120GB IC35L120-AV-V2 2MB 7200	89.00
60691	IBM 180GB IC35L180AVV207-1 8MB 7200	159.00
60431	Maxtor 40GB DiamMax+8 7200upm 6E040L0	56.00
60969	Maxtor 80GB DiamMax+9 8MB 7200 6Y080P0	79.00
60434	Maxtor 120GB DiamMax+9 7200 6Y120L0	91.00
60970	Maxtor 120GB DiamMax+9 8MB 6Y120P0	98.00
60786	Maxtor 160GB DiamMax+9 8MB 6Y160P0	123.00
61388	Maxtor 250GB MaXLineII 5400 5A250J0	222.00
61389	Maxtor 300GB MaXLineII 5400 5A300J0	282.00
62386	Samsung 80GB V80 5400 SV0802N	65.00
61984	Samsung 120GB P80 7200 SP1203N	84.50
62922	Samsung 120GB P80 8MB 7200 SP1213N	94.00
62921	Samsung 160GB P80 8MB 7200 SP1614N	121.00

Festplatten (IDE/Fortsetzung) €

Art.-Nr.	Produkt	€
62268	Samsung 160GB V80 7200 SP1604N	112.00
61433	Seagate 80GB Barracuda 7200.7 ST380011A	65.00
61434	Seagate 120GB Barrac. 7200.7 ST3120022A	89.00
61937	Seagate 160GB Barrac. 7200.7 ST3160021A	119.00
61938	Seagate 160GB Barrac. 7200.7+ST3160023A	129.00
57718	WD 40GB WD400BB Caviar	55.00
60231	WD 80GB WD800JB Caviar	81.00
58562	WD 80GB WD800BB Caviar	65.00
63805	WD 120GB WD1200LB Caviar	97.50
59447	WD 120GB WD1200BB Caviar	94.00
59530	WD 120GB WD1200JB Caviar	103.00
61666	WD 160GB WD1600BB Caviar	115.00
60554	WD 200GB WD2000JB Caviar	166.00
61852	WD 250GB WD2500JB Caviar	239.00
63628	WD 250GB WD2500BB Caviar 7200	224.00

Festplatten (SATA) €



Art.-Nr.	Produkt	€
63800	HITACHI 80GB 8MB 7200 HDS722580-VLSA80	82.00
61385	Maxtor 80GB DiamondMax+9 6Y080M0	79.00
61386	Maxtor 120GB DiamondMax+9 6Y120M0	113.00
61387	Maxtor 160GB DiamondMax+9 6Y160M0	136.00
63454	Maxtor 200GB Diam.Max+9 7200 6Y200M0	173.00
62686	Maxtor 250GB MaXLine+II 8MB 7Y250M0	259.00
63794	Samsung 80GB P80 8MB 7200 SP0812C	78.00
63725	Samsung 160GB P80 8MB 7200 SP1614C	123.00
61935	Seagate 80GB Barracuda 7200.7 ST380013AS	85.00
62541	WD 120GB WD120JD Caviar SATA7200	117.00
63806	WD 200GB WD2000JD Caviar 7200	199.00
62542	WD 250GB WD2500JD Caviar SATA7200	262.00

Versandfreie Lieferung ab € 99,- Warenwert

Mix (Auszug aus über 4.000 Produkten) €



Art.-Nr.	Produkt	€
63718	AVM BlueFRITZ! DSL-Set	172.00
62671	BenQ PB7220 Beamer 2500 ANSI-Lu. XGA	2444.00
63593	BenQ Joybook 5000U 14,1"COM(1.4/40/256)	1255.00
63078	Canon CanoScan 3200F USB	91.00
60494	Verbatim CD-R 700MB 10 Stk./Jew./48x	5.90
60870	MSI MS-8152 CD-ROM 52* bulk	18.00
52237	Cherry G83-6105 W95 PS/2	14.90
59314	Apacer CompactFlash Card 128MB	37.00
61971	Spire Whisper Rock IVCPK 462 XP3200	15.00
63232	D-Link Wireless DSL-Router 22MBit	98.00
63133	D-Link Wireless PCMCIA-Card 54MBit	57.00
62368	Devolo dlan Starterkit 2 x LAN RJ45 retail	139.00
55345	SONY Disketten-Laufwerk 3,5" 1.44MB bulk	8.50
61373	RICOH DVD+RW 4,7GB 5Stk. Jewelcase 4x	16.00
60237	Mustek 600RZ DVD-Player 180W. Standal.	139.00
63595	LG M4040B-BB DVD-RW/-R/+RW/+R 4x bulk	123.50
63434	Lite-On LTD166S DVD-ROM 16*/48* bulk	31.50
59402	Edimax NEK PCI EN9130XL 100MBit retail	4.90
61713	Gehäuse ATX-Miditow. 350W PFC blau/weiß	45.00
62800	MS-Tech Gehäuse LC-18 300W Miditower	41.00
63387	MS-Tech Headset Stereo LM-88 retail	11.00
58288	AVM Fritz-Card ISDN-Karte PCI 2.1	59.90
63284	LG CD-Writer W8525B/B 52*/32*/52* + SW bu.	44.00
62209	Logitech Maus B58 Optic.Wheel B.L. USB b	11.50
62526	Logitech Deluxe Black Label bulk	7.50
59147	MS WINDOWS XP Home Edition SB	92.00
63607	Mustek DV 4000 2.1M-Pixel MPEG4 mit Akku	135.00
58270	Netzteil 350W ATX	19.90
63722	Shuttle PC-SB75-G2 478	352.00
62844	HP Streamer 12-24GB DAT SCSI C1554 retail	429.00
59670	Wärmeleitpaste HTK-001 silber	5.90

... und vieles, vieles mehr!

Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. (Brutto-Preise). Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 8,90 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme (bei Online-Bestellungen ab € 4,90). Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 09.12.2003

Der Computerhardware-Versand

www.FortKnox.de
COMPUTER GMBH

Der Computerhardware-Versender im Industrie- und Gewerbepark Alsdorf bei Aachen · Joseph-von-Fraunhofer Straße 3a · 52477 Alsdorf

EASY-CALL: 0800-6700900

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 · **BESTELLFAX: 0800-3678329**
Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr · 24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de





Top 100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

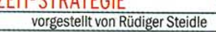
Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE



vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology
Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der Age-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **92**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- | **90**



C&C Generäle
Spielerisch ist **Generäle** der bislang beste **Command & Conquer**-Teil, keiner der Vorgänger war so gut balanciert. Leider fehlen die genialen Videosequenzen der Vorgänger, es gibt nur Cutscenes in Spielgrafik.
Ausgabe: 10/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **85**



Empires
Mit beinahe 200 Einheiten, rund 70 Bauwerken und fast ebenso vielen Upgrades vereint **Empires** Masse und Klasse und ist damit der legitime Nachfolger zu **Empire Earth**.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **82**

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE



vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims Deluxe
Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **87**



Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- | **85**





Tropico 2: Die Pirateninsel
Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 25,- | **82**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- | **84**

Etherlords
Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- | **82**

Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- | **81**

Call to Power 2
Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- | **81**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



vorgestellt von Petra Fröhlich



Port Royale
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- | **88**

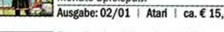


Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- | **87**

Patrizier 2
Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Atari | ca. € 15,- | **85**





Der Industriegigant 2
Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **90**

Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- | **87**

Praetorians
Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- | **85**

Blitzkrieg
Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CDV | ca. € 45,- | **84**

Soldiers of Anarchy
Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfertrupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 20,- | **84**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- | **90**



No One Lives Forever 2
Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 12,- | **89**



Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Eins der besten **Star Wars**-Spiele: Grafisch spielt JK 2 nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 30,- | **88**



Call of Duty
Trotz kurzer Spielzeit von knapp zehn Stunden ersetzt **Call of Duty** das ältere **Medal of Honor** in den Ego-Shooter-Top-5. Grund: Geskriptete Sequenzen sorgen für Spannung und die Massengefechte sind einzigartig.
Ausgabe: 12/03 | Activision | ca. € 45,- | **86**



Tron 2.0
Grelle Optik, coole Story und ein wirklich spannender Spielablauf: Die interaktive Fortsetzung des Filmklassikers **Tron** glänzt durch Charakter-Entwicklung und Leveldesign, auch der Mehrspielermodus gefällt.
Ausgabe: 10/03 | Buena Vista | ca. € 45,- | **86**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Dirk Gooding



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **90**



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- | **86**



Metal Gear Solid 2: Substance
Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 30,- | **86**



Operation Flashpoint
Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- | **86**



Hitman 2
In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 20,- | **85**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

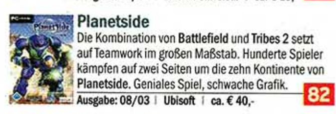


vorgestellt von Thomas Weiß



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Counter-Strike 1.5
Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15,- Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- | **84**





Planetside
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubisoft | ca. € 40,- | **82**

Tactical Ops
Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Atari | ca. € 40,- | **82**



Tribes 2
Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **79**

ACTION – ACTION-ADVENTURES



vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: Nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**

Prince of Persia
Die Neuauflage hat das Zeug zum Hit: Die grandiose Steuerung ermöglicht coole Bewegungen, das Rückspul-Feature sorgt für ein frisches Spielgefühl, und auch optisch ist Prince of Persia: Sands of Time auf der Höhe der Zeit.
Ausgabe: 01/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**



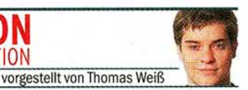
NEUZUGANG

Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman-Macher** – hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungs-Story, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**



Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION – SCI-FI-ACTION



vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER – ADVENTURES



vorgestellt von David Bergmann



Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**



Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**



Silent Hill 3
Ein Grusel-Schocker nach Art von **Alone in the Dark**. Zwar reichen die Rätsel nicht an den Klassiker heran, dafür überzeugt **Silent Hill 3** aber mit bizarrer Story, gruseligen Monstern und ansehnlichen Grafik-Effekten.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 50,- | **81**

Grim Fandango
Lucas Arts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 10,- | **80**

Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 45,- | **78**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Harald Wagner

Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend sind dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**

Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – 10 Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Dirk Gooding



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakter-Entwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** kränkelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen-&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **77**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE



vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakter-Entwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

Star Wars Galaxies
Der Einstieg ins erste Online-**Star Wars**-Universum fällt schwer – schuld ist vor allem das unübersichtliche Interface. Beißt man sich aber durch, wird man mit grandiosem **Star Wars**-Flair und Landschaften belohnt.
Ausgabe: 09/03 | Lucas Arts | ca. € 55,- | **78**

Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour 2004
Mit der 2004er-Fassung legt EA Sports noch einen drauf: Durch individuellere Spieler-Erstellung und neue Turniere gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Dank Detailverbesserungen die neue Referenz.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**



Tiger Woods PGA Tour 2003
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** immer noch empfehlenswert.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 20,- | **84**

SPORT – FUSSBALLSPIELE

vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA Football 2004
Dank überarbeiteter Ballphysik und besserer KI gelingt EA Sports mit **FIFA 2004** die erste echte Fußballsimulation. Profis werden nicht ganz so gefordert, wie in **PES3**, dafür gibt es einen Online-Modus.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

Pro Evolution Soccer 3
Das **PES**-Debüt für den PC avanciert auf Anhieb zum schärfsten **FIFA**-Konkurrenten seit Jahren. Mit etwas besserem Drumherum wäre **PES 3** sogar Genrereferenz. Für Sim-Puristen ist es auch so erste Wahl.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **83**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulationselemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **78**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 30,- | **77**

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von David Bergmann



NBA Live 2004
Mehr Spieltiefe bringt der neueste **NBA Live**-Sprössling: Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**

NHL Hockey 2004
Dank Dynasty-Modus ist für Langzeit-Motivation gesorgt: Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität wird jetzt der Körpereinsatz und präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von diesem Umstand abgesehen begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **82**

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **86**

SPORT – MOTORSPORT



vorgestellt von Justin Stolzenberg

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**

Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 20,- | **85**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Atari | ca. € 30,- | **85**

F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**

Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL



vorgestellt von Harald Wagner



Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat seiner **Pro Skater**-Reihe mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind verliehen. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** der bislang beste Teil.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **88**



Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**





Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **85**

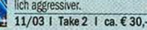


Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. 45,- | **83**



Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 30,- | **83**

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z

Age of Wonders: Shadow Magic
Runden-Strategie ist lahm? Weit gefehlt! **Shadow Magic** erweitert **Age of Wonders** um drei Rassen, außerdem wurde die KI kräftig aufgebohrt und agiert während der 16 umfangreichen Missionen der Kampagne deutlich aggressiver.
11/03 | Take 2 | ca. € 30,- — **81**



Anarchy Online: Shadowlands
Neben zwei neuen Charakterklassen, dem Shade und dem Keeper, dürfen sich **Anarchy Online**-Fans besonders über die verbesserten Teamkämpfe freuen: Attacken mehrerer Spieler lassen sich jetzt kombinieren. Für Einsteiger liegt zudem gleich das Originalspiel bei.
11/03 | Koch Media | ca. € 25,- — **82**



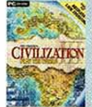
Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.
03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- — **86**



Battlefield 1942: Secret Weapons
Ein recht gewöhnliches Add-on: **Secret Weapons of WW2** bietet ausschließlich neue Karten, Ausrüstungsgegenstände und Einheiten, beispielsweise den Flakpanzer Wirbelwind. Spielerisch hat sich dahingegen nichts getan, auch der Solo-Modus wurde nicht verbessert.
10/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- — **84**



Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- — **85**



Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch im Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.
02/03 | Atari | ca. € 30,- — **85**



NEUZUGANG

DAoC: Trials of Atlantis
Der Online-Rollenspiel-Hit **Dark Age of Camelot** erwartet zum zweiten Mal Nachwuchs: **Trials of Atlantis** intensiviert das Gruppenspiel durch besonders knifflige Quests in neun neuen Dungeons und bietet zusätzliche Meisterprüfungen.
02/04 | Wanadoo | ca. € 25,- — **83**



Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Jowood | ca. € 16,- — **87**



Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.
01/03 | Ubisoft | ca. € 16,- — **80**



Die Sims: Hokuspokus
Das siebte und letzte **Sims-Add-on** entführt Ihre Sims in die Welt der Magie: Hier lernen sie zaubern, um in Shows aufzutreten, können Kreaturen wie Drachen kaufen, magische Zutaten herstellen und sogar in die neue Geisterstadt umziehen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- — **75**

Sim City 4: Rush Hour
Rush Hour erweitert das geniale **Sim City**-Spielprinzip um originelle Features: Neben Bussen und U-Bahnen können Sie nun das öffentliche Nahverkehrsnetz um Hochbahnen und Monorails ergänzen. Außerdem gilt es, Mini-Missionen im **GTA**-Stil zu erfüllen.
12/03 | Electronic Arts | ca. € 30,- — **84**



Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubisoft | ca. € 30,- — **80**



Gothic 2: Die Nacht des Raben
So wird's gemacht: **Die Nacht des Raben** beschert neben zusätzlichen Charakteren auch eine riesige Erweiterung der Spielewelt. Neue Gilden wie Wassermagier oder Piraten und der deutlich angehobene Schwierigkeitsgrad komplettieren den guten Gesamteindruck.
10/03 | Jowood | ca. € 30,- — **90**



Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- — **85**



Medal of Honor: Breakthrough
Nordafrika und Italien sind die Schauplätze der elf Solomissionen im zweiten **Medal of Honor-Add-on**. Zwar ist die Kampagne mit knapp sechs Stunden enttäuschend kurz, dafür überzeugt allerdings der Multiplayer-Part mit dem neuen Spielmodus „Befreiung".
11/03 | Electronic Arts | ca. € 25,- — **79**



Dungeon Siege: Legends of Aranna
Mit einem neuen Helden und bis zu sechs Mitstreitern befreien Sie Aranna von Eisspinnen und mutierten Wildschweinen und erledigen gewohnt lineare Quests. Für rund 30 Euro liegt zudem gleich das Hauptprogramm bei.
01/04 | Microsoft | ca. € 30,- — **85**



Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubisoft | ca. € 30,- — **90**



NWN: Der Schatten von Undernzit
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- — **84**



Raven Shield: Athena Sword
Athena Sword bietet acht zusätzliche Einsätze in sechs brandneuen Umgebungen sowie einen erweiterten Mehrspieler-Modus. Außerdem wird die spannende **Raven Shield**-Story fortgesetzt. Leider etwas zu kurz geraten.
12/03 | Ubisoft | ca. € 30,- — **80**



Warcraft 3: The Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- — **92**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Gold Games 7
Neue Referenz-Sammlung: **Jedi Knight 2, Morrowind, Ghost Recon, Tony Hawk's Pro Skater 3, Racing Simulation 3, The Partners, Will Rock, Largo Winch, Duke Nukem: Manhattan Project** und **IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles.**
Ubisoft | ca. € 30,- — **91**



Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik.**
Eidos | ca. € 45,- — **90**



EA Sports Powerpack
EA gibt sich spendabel: Kurz vor dem Release des 2004er-EA-Sports-Portfolios werden **FIFA Football 2002, F1 2002, NHL Hockey 2002** und **NBA Live 2001** zum **EA Powerpack Volume 1** gebündelt und zum fairen Preis von rund 40 Euro auf den Markt gebracht.
Electronic Arts | ca. € 40,- — **89**



Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße.**
Ubisoft | ca. € 20,- — **88**



Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold-Box** ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten.
Bigben | ca. € 25,- — **88**



EA Games Powerpack
Auch beim Kauf des zweiten Powerpacks bekommen Sie vier Top-Spiele für knapp 40 Euro, diesmal allerdings aus dem Repertoire von EA Games: Enthalten sind **C&C: Alarmstufe Rot 2, James Bond: Agent im Kreuzfeuer** und **Sim City 3000: Deutschland.**
Electronic Arts | ca. € 40,- — **87**



Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction.** Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- — **86**



Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- — **86**



Operation Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance.** Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- — **86**



Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos.**
Atari | ca. € 35,- — **86**



Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- — **85**



Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Atari | ca. € 20,- — **85**



Cultures: Die Abenteuerbox
In der dunklen Jahreszeit ist die Abenteuerbox genau das richtige Futter für Strategen: In den **Cultures**-Ablegern **Das Achte Weltwunder** und **Die Reise nach Nordland** beschützen Sie einen wuseligen Wikinger-Stamm vor immer neuen Gefahren.
NBG | ca. € 30,- — **85**



Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt.** Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubisoft | ca. € 45,- — **85**



Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin.** Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubisoft | ca. € 35,- — **84**



Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- — **84**



Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubisoft | ca. € 45,- — **83**



Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike.** Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- — **83**



Star Trek: Elite Force Gold
Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack.**
Ak Tronic | ca. € 10,- — **83**



NEUZUGANG

Wirtschaftsgiganten
Mit **Wirtschaftsgiganten** bekommen Händler und Manager Tycoon-Futter für lange Winterabende: Neben der **Gilde** und dem **Hotel Gigant** sind die Gold-Editionen von **Die Völker 2, Industriegigant** und **Verkehrsgigant** enthalten.
Koch Media | ca. € 30,- — **85**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats

Alarm für Cobra 11
Wer will ein schlechtes Rennspiel machen, der muss haben vier Sachen: langweilige Missionen, unzeitgemäße Grafik, ungenaue Steuerung und eintönige Modi – Alarm für Cobra 11 vereint das alles.
RTL | Preis: € 30,- | Wertung: 10

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Alarm für Cobra 11	RTL	10	02/04	€ 30,-
Sponge-Bob: Employee of the Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Premium Kartenspielsammlung	Modern Games	15	08/03	€ 8,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Against Rome	79	01/04	€ 50,-
Airline 69	46	02/04	€ 30,-
Alarm für Cobra 11	10	02/04	€ 30,-
Anno 1503 Add-on	82	12/03	€ 20,-
Anstoß 4 Edition 03/04	82	12/03	€ 40,-
Apocalyptica	48	12/03	€ 35,-
Beyond Good & Evil	87	02/04	€ 45,-
Biathlon 2004	18	02/04	€ 30,-
Call of Duty	86	12/03	€ 45,-
Celebrity Deathmatch	22	01/04	€ 30,-
Chaos Legion	70	12/03	€ 40,-
Chicago 1930	68	01/04	€ 35,-
Commandos 3	83	11/03	€ 45,-
Conflict Desert Storm 2	77	11/03	€ 50,-
Contract Jack	81	01/04	€ 30,-
Crime Scene Manhattan	38	11/03	€ 30,-
Cunyngas	29	02/04	€ 13,-
Cypher	36	02/04	€ 40,-
Dark Age of Camelot	83	02/04	€ 25,-
Dark Fall	46	02/04	€ 15,-
Der Hobbit	68	02/04	€ 50,-
Der verborgene Kontinent	77	02/04	€ 40,-
Deutschland sucht den Superstar	50	02/04	€ 35,-
Empire of Magic	36	12/03	€ 36,-
Empires: Die Neuzeit	82	12/03	€ 45,-
Fair Strike	41	02/04	€ 35,-
FIFA Football 2004	89	12/03	€ 50,-
Findet Nemo	42	02/04	€ 20,-
Fire Department	68	10/03	€ 40,-
Firewarrior	55	01/04	€ 30,-
Galactic Civilizations	75	11/03	€ 40,-
Gladiator	64	12/03	€ 45,-
Gothic 2: Die Nacht des Raben	90	10/03	€ 30,-
Gun Metal	72	02/04	€ 30,-
Halo	84	12/03	€ 45,-
Heinzeljagd	28	12/03	€ 20,-
Hidden & Dangerous 2	79	12/03	€ 45,-
Höllenjob	33	12/03	€ 10,-
In Memoriam	70	01/04	€ 45,-
Judge Dredd: Dredd vs. Death	56	02/04	€ 45,-
Judge Dredd: Dredd vs. Death	83	12/03	€ 45,-
Kelly Slater's Pro Surfer	79	02/04	€ 30,-
Knights of the Old Republic	92	01/04	€ 50,-
Korea: Forgotten Conflict	80	01/04	€ 40,-
Las Vegas Imperium	52	01/04	€ 30,-
Live for Speed	76	10/03	€ 15,-
Lock On	40	02/04	€ 50,-
Mace Griffin: Bounty Hunter	66	11/03	€ 45,-
Magic Battlegrounds	41	02/04	€ 50,-
Max Payne 2	89	12/03	€ 50,-
Midnight Nowhere	60	02/04	€ 30,-
Moon Tycoon	52	11/03	€ 20,-
Morrowind: Bloodmoon (dt.)	89	11/03	€ 25,-
NHL Hockey 2004	88	12/03	€ 50,-
Nosferatu	66	02/04	€ 30,-
Pax Romana	14	01/04	€ 45,-
Pearl Harbor 2	51	01/04	€ 35,-
Piraten	76	12/03	€ 30,-
Pro Evolution Soccer 3	88	12/03	€ 45,-
Railroad Pioneer	66	12/03	€ 45,-
Robin Hood: Defender of the Crown	68	02/04	€ 35,-
Rollercoaster Tycoon 2 Add-on	75	12/03	€ 20,-
RTL Skispringen 2004	79	02/04	€ 30,-
Rückkehr des Königs	80	01/04	€ 50,-
Search and Rescue 4	49	01/04	€ 30,-
Secret Weapons over Normandy	80	02/04	€ 45,-
Silent Hill 3	81	12/03	€ 45,-
Silent Storm	83	12/03	€ 45,-
Sim City: Rush Hour	84	12/03	€ 30,-
Simpsons Hit & Run	77	01/04	€ 45,-
Sinbad	48	02/04	€ 20,-
Skispringen 2003/2004	41	02/04	€ 20,-
Spellforce	90	01/04	€ 50,-
Starships Unlimited	41	01/04	€ 35,-
Superstar Manager	42	12/03	€ 20,-
Temple of Elemental Evil	79	12/03	€ 45,-
Terminator 3	56	02/04	€ 45,-
The Omega Stone	53	02/04	€ 30,-
Tony Tough	73	02/04	€ 40,-
Turok Evolution	41	01/04	€ 40,-
UFO: Aftermath	74	12/03	€ 40,-
Uncommon Valour	22	01/04	€ 40,-
Vietnam Medevac	49	01/04	€ 30,-
V-Rally 3	68	01/04	€ 35,-
Wallace & Gromit	63	01/04	€ 20,-
War of the Ring	69	01/04	€ 45,-
Warlords 4	76	02/04	€ 40,-
World Championship Snooker 2003	82	02/04	€ 45,-
Worms 3D	81	12/03	€ 30,-
XIII	82	12/03	€ 50,-

NfS: Porsche



Anlässlich des 40. Geburtstags des Porsche-Kultmobils 911 legt Electronic Arts das populäre Rennspiel neu auf: **Need for Speed: Porsche** ist jetzt für rund 30 Euro in einer edlen Metallbox inklusive erweiterten Soundtracks (Musik von Queen, Janis Joplin und anderen) zu haben. Am Spiel selbst hat sich nichts getan: Nach wie vor gehört die geniale Synthese aus einfacher Zugänglichkeit und fahrerischem Anspruch zur Genrespitze.

TESTURTEIL CLASSICS
NFS: PORSCHE — 83

ENTWICKLER	ANBIETER
EA Games	Electronic Arts
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NFS: HOT PURSUIT 2** oder **FORD RACING 2** mochten.

Wirtschaftsgiganten



Wer gerne handelt, aufbaut und regiert, kommt an der **Wirtschaftsgiganten**-Sammlung nicht vorbei. Vom mittelalterlichen Handelsimperium in **Die Gilde** über Busnetz- und Speditions-Management in den Gold-Editionen von **Verkehrsgigant** und **Industriegigant** bis zur Leitung einer Hotelkette ist für Jungmanager alles dabei. Und in der abenteuerlichen Fantasywelt von **Die Völker 2** ist es Ihr Ziel, sich zum König der Völker aufzuschwingen.

TESTURTEIL CLASSICS
WIRTSCHAFTSGIGANTEN — 85

ENTWICKLER	ANBIETER
Diverse	Koch Media
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **PORT ROYALE** oder **DIE SIEDLER 4** mochten.

Space Colony



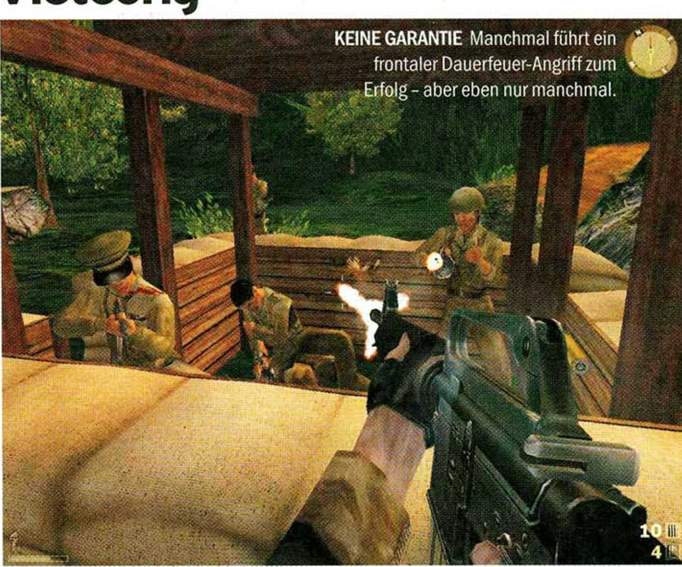
In dieser Mischung aus **Dungeon Keeper** und **Die Sims** besiedeln Sie mit einer Hand voll Kolonisten fremde Planeten. Die Missionen erfordern exakte Planung, denn Ihre Untergebenen wollen versorgt und durch Discos und Restaurants bei Laune gehalten werden. Außerdem lassen sie sich nicht für jede Sklaven-Arbeit missbrauchen. Obwohl es meist nur einen Lösungsweg pro Einsatz gibt, ist **Space Colony** spannend und dauerhaft herausfordernd.

TESTURTEIL CLASSICS
SPACE COLONY — 82

ENTWICKLER	ANBIETER
Firefly Studios	Take 2
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 25,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

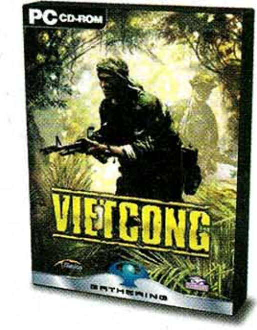
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARTOPIA** oder **DIE SIMS** mochten.

Vietcong



KEINE GARANTIE Manchmal führt ein frontaler Dauerfeuer-Angriff zum Erfolg – aber eben nur manchmal.

Gerade ein halbes Jahr alt und schon zum Geiz-ist-geil-Tarif: Vietcong gibt's für 30 Euro.



Im dichten Dschungel von Vietnam ist es alles andere als gemütlich: Hinter jedem Strauch könnten sich Scharfschützen verstecken und im weit verzweigten Tunnelsystem der Vietcong lauert Gefahr von allen Seiten. Taktisches Vorgehen ist also Pflicht: Gemeinsam mit einem Team von bis zu fünf Marines pirschen Sie durchs Unterholz, sprengen feindliche Stützpunkte oder räumen Hinterhalte. Die Koordination der Mitstreiter erfolgt über einfache Befehle wie „Stellung halten!" oder „Vorrücken!" – der Löwenanteil der Arbeit bleibt aber Ihnen überlassen. Zu den größten Schwachpunkten zählt die unglaubwürdige KI: Mal reagieren die computergesteuerten Schergen übermenschlich schnell, mal hocken sie apathisch in der Ecke. Trotzdem zählt Vietcong dank prickelnder **Apokalypse Now**-Atmosphäre und spannender Missionen zu den Shooter-Highlights 2003.

TESTURTEIL CLASSICS
VIETCONG — 80

ENTWICKLER	ANBIETER
Pterodon	Take 2
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **OPERATION FLASHPOINT** oder **DEADLY DOZEN 2** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Anno 1602 Königsedition	Ak Tronic	80	€ 10,-
Battle Realms	Ak Tronic	88	€ 10,-
Call to Power 2	Ak Tronic	81	€ 10,-
NEU CDV X-Mas Bundle	CDV	80	€ 35,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Civilization 3 Gold	Atari	85	€ 40,-
Colin McRae 3	Codemasters	85	€ 20,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Deus Ex	Ak Tronic	89	€ 10,-
Devastation	Bigben	69	€ 25,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	Ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubisoft	85	€ 45,-
Duke Nukem: Manhattan Project	Ak Tronic	77	€ 7,-
Emergency 2	Ak Tronic	70	€ 7,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Enter the Matrix	Atari	71	€ 30,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Ghost Recon	Ak Tronic	83	€ 10,-
Haegemonia	Ubisoft	80	€ 15,-
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	85	€ 20,-
Icewind Dale	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Neverwinter Nights Gold	Atari	84	€ 40,-
NEU NfS: Porsche 40 Jahre 911	Electronic Arts	83	€ 30,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-
Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Raven Shield	Ubisoft	86	€ 30,-
Republic: The Revolution	Eidos	65	€ 20,-
Robin Hood	Wanadoo	82	€ 10,-
Rollercoaster Tycoon 2 Gold	Atari	80	€ 40,-
NEU Space Colony	Take 2	80	€ 25,-
Splinter Cell	Ubisoft	90	€ 30,-
Starfleet Command	Avalon Interactive	82	€ 11,-
Stronghold	Ak Tronic	84	€ 10,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
NEU The Great Escape	Take 2	78	€ 25,-
Tomb Raider: Angel of Darkness	Eidos	65	€ 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	Ak Tronic	91	€ 10,-
Tropico Gold	Ak Tronic	80	€ 10,-
Unreal Tournament 2003 (dt.)	Atari	92	€ 15,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
NEU Vietcong	Take 2	80	€ 30,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-
NEU Wirtschaftsgiganten	Koch Media	85	€ 30,-

Fit for Gaming

Wenn Sie jetzt **PC Games abonnieren**, können Sie unter diesem heißen Gamer-Stuff Ihr **kostenloses Dankeschön** wählen.

GamersWear©

Weitere Infos unter: www.gamerswear.de

T-Shirt „Counter"
Endlich können Gamer ihre Leidenschaft in sportlichem Style zeigen. Der Counter in Weiß ist auf einen rot-blauen Hintergrund gesetzt. Saum, Ärmel und Halsausschnitt sind mit Doppelnähten versehen. 100 % Cotton.

T-Shirt „HiRes"
Das Motto „Maximum E-Sport Performance" richtet sich nicht nur an alle PC-Tuner und Case-Modder, sondern an alle Spieler, die endlich ihre Leidenschaft für gnadenlose Grafik-Power zum Ausdruck bringen wollen.

T-Shirt „I'VE SEEN FRENCH SCHOOL GIRLS SHOOT BETTER"
Dieses Shirt ist für jeden LAN-Party-Enthusiasten und Default-Daddelgott, der sich durch diese dezente Anmache von seinen Mitstreitern abheben will.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
(€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ☐ JA, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

- ☐ T-Shirt „Counter" Gr. M (Art.-Nr. 002360)
- ☐ T-Shirt „Counter" Gr. L (Art.-Nr. 002361)
- ☐ T-Shirt „HiRes" Gr. M (Art.-Nr. 002362)
- ☐ T-Shirt „HiRes" Gr. L (Art.-Nr. 002363)
- ☐ T-Shirt „School Girls" Gr. M (Art.-Nr. 002358)
- ☐ T-Shirt „School Girls" Gr. L (Art.-Nr. 002359)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG JA 03

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.

PC Games

TIPPS & TRICKS

Inhalt dieser Ausgabe

Spellforce

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie durch die Welten der Untoten und zeigen Ihnen, wie Sie die Armeen der Eisernen besiegen. Außerdem: **alle 41 Nebenquests** in einer praktischen Übersicht.

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 138/139.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion **(hilfe@pcgames.de)**

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von € 1,86/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Anno 1503 – Alle Tipps	8	502
Anno 1503 – Die besten Tipps	4	517
Battlefield 1942: SWoWW2	6	530
C&C Generäle: Die Stunde Null	8	508
Call of Duty, Komplettlösung	2	524
Commandos 3 – Profi-Tipps	2	512
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
Die Sims: Megastar, Grundlagen	2	533
DTM Race Driver	4	510
Empires	6	509
Freelancer	8	519
Gothic 2	8	529
Gothic 2: Die Nacht des Raben, Profi-Tipps	4	528
Gothic 2: Nacht des Raben, Kompl.	6	511
GTA Vice City, Komplettlösung	12	534
GTA Vice City, Monsterstunts	2	503
GTA Vice City, Profi-Tipps	10	507
Halo – Komplettlösung	4	522
Hidden&Dangerous 2, Profi-Tipps	2	504
Jedi Knight: Jedi Academy	8	532
Mafia, Komplettlösung	8	514
Max Payne 2, Profi-Tipps	2	518
Medal of Honor: Breakthrough	4	523
Morrowind	4	515
Neverwinter Nights	4	516
NWN: Schatten von Undernzit	4	506
Silent Storm, Profi-Tipps	4	527
Sim City 4	4	535
Spellforce, Komplettlösung (Teil 1/2)	6	525
Splinter Cell, Kompl.	8	536
Star Trek: Elite Force 2, Kompl.	6	520
Star Wars: KOTOR	6	526
Tron 2.0, Grundlagen	4	531
Warcraft 3: The Frozen Throne	8	505
WC 3: The Frozen Throne, Bonus	2	501
XIII – Komplettlösung	4	513
Yager, Komplettlösung	4	537

PC Games hilft

FLUCH DER KARIBIK Probleme

Ich habe gelesen, dass man irgendwo eine Französin gewinnen kann, die man nach Hause bringen kann, um Pluspunkte bei den Franzosen zu sammeln. Nur wo lässt sich die gute Frau aufgabeln? Außerdem würde ich gerne wissen, ob man bei allen Gouverneuren Aufträge annehmen kann und wenn ja, wann?

MARTIN

Ansgar Steidle: Ich selber habe das Mädchen bei einem der Glücksspieler in der Redmonder Taverne gewonnen. Er hat keine besonderen Erkennungsmerkmale und wann er dort sitzt, ist vermutlich eher Zufall. Schauen Sie immer wieder mal vorbei und quatschen Sie die Leute in der Taverne an. Solange Sie nicht mit den Gouverneuren verfeindet sind, bekommen Sie von diesen Herren auch Aufträge. Außerdem hängt es davon ab, wie weit Sie in der Geschichte vorangeschritten sind. Teilweise müssen Sie vorher mit Leuten reden, die Sie auf eine neue Spur bringen, damit weitere Aufträge vorhanden sind.

FLUCH DER KARIBIK Raoul

Ich soll Raoul Rheims gefangen nehmen – so weit, so gut. In der Komplettlösung steht, dass er auf Douwesen in der Taverne sein soll, allerdings treffe ich ihn dort nicht an. Was mache ich falsch? Hat es etwas damit zu tun, dass Danielle mir gesagt hat, ich hätte zu viele Männer? Ich habe schon drei meiner Schiffe verkauft, aber Raoul ist immer noch nicht in der Taverne. Apropos Schiff: Gibt es noch ein besseres Schiff als das Schlachtschiff?

ALEXANDER

Ansgar Steidle: Es kann gut sein, dass Sie tatsächlich zu viele Männer angeheuert haben. Schiffe zu verkaufen, genügt da nicht, Sie müssen auch Ihre Offiziere entlassen, um neue Leute mitnehmen zu können. Ähnlich verhält es sich, wenn Danielle mit ihrem Schiff zu Ihnen stößt. Falls Sie schon mit vier Schiffen das Maximum erreicht haben, müssen Sie erst eines verkaufen. Sollte Raoul trotzdem nicht in der Taverne sein, überprüfen Sie, ob Sie vorher auch alle erforderlichen Aufgaben erledigt haben. Wirklich gute Schiffe zu bekommen, ist schwer. Gegen Schluss können Sie eines der Kriegsschiffe der Engländer entern. Mein persönlicher Favorit ist die Schwarze Fregatte. Die Quest dazu gibt's in Douwesen vor dem Rathaus. Die Frauen dort erzählen Ihnen von ihren entführten Kindern. Vom Gouverneur erhalten Sie schließlich den passenden Auftrag, der allerdings nicht gerade leicht ist.

GOTHIC 2 Meisterdegen

Mein Kumpel rennt schon die ganze Zeit mit einer Waffe namens Meisterdegen durch die Landschaft von Khorinis, konnte mir aber nicht mehr genau sagen, wo er ihn gefunden hat! Und wie ist das mit dem Extraschaden bei dieser Waffe?

JÜRGEN

Thomas Weiß: Das Schwert findet man in Xardas' altem Turm (im Minental) oder wenn man Cassia oder Ramirez aus dem Verkehr zieht (Diebesgilde). Die Waffe hat eine Besonderheit: Es wird Geschicklichkeit als Attribut benötigt, um die Waffe anlegen zu können, nicht die Stärke. Aus diesem Grund ist sie ausgesprochen interessant für Charaktere mit hohem Geschicklichkeitswert. Trotzdem sollte man nicht die Stärke vernachlässigen, da dieser Wert immer noch zur Berechnung des Bonusschadens benutzt wird.

CHROME Prolog

Ich habe mir Chrome neu zugelegt und komme schon im Prolog nicht weiter. Kurz hinter der Brücke soll ich einen Scharfschützen ausschalten, doch an der gesamten Anlage ist weit und breit kein Schütze zu sehen.

ANDREAS

Thomas Weiß: Achten Sie auf die kurze Zwischensequenz, die Ihnen den Standort des Schützen verrät. Der Turm ist nicht direkt bei der Anlage, sondern auf der Anhöhe abseits davon. Gleich noch ein Tipp: Wenn Sie schließlich auf dem Turm angelangt sind, müssen Sie Ihren Kollegen beschützen. Nachdem die ersten Gegner im Staub liegen, folgt eine kurze Zwischensequenz: Die beiden Soldaten, die erscheinen, müssen erledigt sein, bevor sie in den Fahrstuhl steigen, sonst ist die Mission gescheitert.

BAPHOMETS FLUCH 3 Kongo-Höhle

Ich habe es bis zu der Stelle geschafft, an der man Harry im Jeep sitzen sieht. Doch wie um alles in der Welt gelange ich an Sussaro und seinen Wachen vorbei?

ULLI

David Bergmann: In Ihrem Inventar sollte sich zu diesem Zeitpunkt schon eine Lupe befinden. Mit deren Hilfe sind Sie in der Lage, ein kleines Feuer zu entfachen. Was noch fehlt, ist geeignetes Brennmaterial. Begeben Sie sich dazu wieder in den Gang, den Sie gerade verlassen haben. An dessen Ende entdecken Sie ein Vogelnest (etwas erhöht). Ohne Hilfsmittel kommen Sie da jedoch nicht heran. Benutzen Sie den Metallstab aus Ihrem Inventar, um das Nest herunterzuholen. Stecken Sie das Teil ein und laufen Sie ins Freie. Benutzen Sie das Vogelnest mit der kleinen Stelle am Kopf des Steindrachens an der Felswand. Anschließend setzen Sie die Lupe ein und kombinieren diese mit dem Vogelnest. Schon haben Sie ein hübsches Ablenkfeuerchen.

TOMB RAIDER AoD Dampfrad

Im Level „Die Festung Strahov" muss man in einem Raum über einen Zaun. Dort kommt allerdings tödlicher Dampf heraus. Nun wollte ich das Rad abdrehen, doch ich finde keine Kiste, mit deren Hilfe ich dort hinaufgelangen könnte. Zwei Kisten übereinander kann ich nicht ziehen – da sagt Lara immer, sie sei nicht stark genug. Wie komme ich hier also weiter?

MARTINA



AM HORIZONT Der Weg zum Scharfschützen auf dem Turm ist gefährlich. Der Schütze trifft Sie so gut wie immer, selbst wenn Sie Deckung an einem Baumstamm suchen. Beeilen Sie sich also, den Kerl auszuschalten.

Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase – Strategie- & Actionspiele – fw@pcgames.de

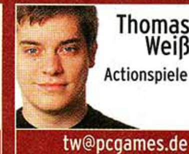

Petra Fröhlich – Strategiespiele – pf@pcgames.de


Rüdiger Steidle – Strategiespiele – rs@pcgames.de


Bernd Holtmann – Performance & Tuning – bh@pcgames.de


Christian Müller – Actionspiele – cm@pcgames.de


Ansgar Steidle – Abenteuer- & Actionspiele – as@pcgames.de


Thomas Weiß – Actionspiele – tw@pcgames.de

Florian Weidhase: Hinter dem runden Bereich finden Sie rechts zwei kleine Kisten. Diese Kisten schieben Sie so an den Stapel ran, dass eine Kiste direkt vor dem höchsten Punkt steht und die andere vor der Gittertür. Sie müssen sich über den Zaun hangeln – dazu schieben Sie die oberste Kiste ganz nach hinten. Danach steigen Sie auf die Kiste bei der Tür und schieben den Block nach hinten. Klettern Sie auf den eben verschobenen Block und ziehen Sie die oberste Kiste in Richtung Zaun. Klettern Sie herunter und von der anderen Seite wieder auf die Kisten. Schieben Sie nun die oberste Kiste zum Zaun hin. Lara wird dadurch stärker. Kehren Sie nun zu dem Doppelstapel zurück und schieben Sie ihn auf die andere Seite. Jetzt kann man dort hochklettern und das Dampfrad abdrehen.

MAX PAYNE 2 Endgegner

Ich habe schon die ersten Verankerungen herausgeschossen und das Podest ist auch schon heruntergeflogen. Aber ich weiß nicht, wo die anderen Verankerungen sind. Was muss ich tun?

MARKUS

Ralph Wollner: Die anderen vier Verankerungen sehen genauso aus wie die ersten vier – es handelt sich dabei um simple Metallbolzen. Mit der M5 entdecken Sie die Dinger schnell: Sie befinden sich in den Streben, die die Kuppel halten.

DIE SIMS Einsteigertipps

Ich habe mir die Sims gekauft, dazu das Add-on Das volle Leben. Ich bräuchte jetzt ein paar Einsteigertipps, vor allem auch zu dem Flaschengeist aus dem Add-on.

SABINE

Florian Weidhase: 1. Ihre Sims benötigen in ihrem Heim einige unentbehrliche Dinge: In jede Küche gehört eine Mikrowelle oder ein Herd, dazu ein Mülleimer, damit die Bude nicht verdreckt. Denken Sie an eine Arbeitsfläche, damit Ihr Sim sich auch eine Mahlzeit zubereiten kann. Ins Badezimmer gehören auf jeden Fall eine Dusche oder ein Bad, natürlich ein stilles Örtchen und ein Waschbecken. Vergessen Sie bloß nicht einen Platz zum Schlafen, sprich: Ein bequemes Bett gehört zur guten Grundausstattung. Wenn Sie gleich ein Haus für mehrere Sims einrichten, bedenken Sie, dass die kleinen Lebewesen erst zusammen in einem Bett schlummern, wenn die Beziehungen gut genug sind. Schaffen Sie auf jeden Fall einen Wecker an, damit Ihre Sims nicht verschlafen.

2. Fördern Sie das Sozialleben – machen Sie sich also Freunde in der Nachbarschaft. Wenn Sie ohne Familie spielen, sollte Ihr Sim sich wenigstens alle zwei Tage mit seinen Freunden treffen, um bei guter Laune zu bleiben.

3. Zum Thema Flaschengeist: Der luftige Knabe erfüllt die Wünsche Ihrer Sims mit einer Wahrscheinlichkeit von 40 Prozent positiv. Bevor Sie den Geist einsetzen, ist es auf jeden Fall ratsam, vorher erst einmal abzuspeichern. Falls die Folgen des Spruches zu negativ ausfallen, laden Sie einfach den alten Spielstand und starten Sie einen neuen Versuch.

Der Freund-Zauberspruch

Solange Ihr Sim noch keine Freunde oder keine Familie hat, ist der Spruch wirkungslos. Ansonsten werden alle Beziehungswerte zu allen befreundeten Sims um 20 Punkte erhöht. Allerdings hat dieser Spruch auch eine Kehrseite: Die Beziehungspunkte zu Ihren Familienmitgliedern werden um 20 Punkte reduziert.

Der Arbeit-Zauberspruch

Bei einem positiven Ergebnis erhält Ihr Sim in drei zufällig ausgewählten Fähigkeiten einen Punkt dazu. Falls der Spruch schief geht, wird Ihrem Sim in allen Fähigkeitsbereichen, in denen Sie schon einen Punkt hatten, der Punkt wieder abgezogen.

Der Feuer-Zauberspruch

Beim positiven Ergebnis werden die Werte für Komfort und Soziales aller Familienmitglieder auf 100 Prozent angehoben. Wenn der Geist schlecht drauf ist und das Ergebnis negativ ausfällt, beginnt ein zufällig ausgewähltes Objekt im Haus zu brennen.

Der Freizeit-Zauberspruch

Klappt der Wunsch, erhalten Sie ein Freizeitobjekt, zum Beispiel einen Großbildschirm, einen Billardtisch oder eine Modelleisenbahn. Bei negativem Ausgang des Wunsches löst sich das teuerste Objekt in Ihrem Haus für immer einfach in Luft auf.

Der Erde-Zauberspruch

Wenn Ihr Wunsch positiv ausfällt, werden alle Pflanzen in Ihrem Häuschen gewässert. Sollten Sie gar keine Pflanzen besitzen, bekommen Sie drei Exemplare geschenkt. Wenn der Wunsch dagegen negativ ausfällt, gehen all Ihre geliebten Grünpflanzen hoffnungslos ein.

MW: BLOODMOON Werwolf-Leben

Ich habe mich entschlossen, das aktuelle Add-on zu Morrowind als Werwolf fertig zu spielen. Doch schon mit der ersten Werwolf-Quest, in der man das Totem beschützen soll, komme ich nicht klar. Wie wird die Quest gelöst? Mit Hircines Traum kann ich nichts anfangen.

THOMAS

Stefan Weiß: Schauen Sie einfach in Ihr Tagebuch – dort steht, wo Sie hinmüssen. Die Skalaara-Gruft befindet sich südöstlich des Skaal-Dorfes an der Küste. Der Skaal-Krieger direkt hinter dem Eingang dürfte noch kein Problem darstellen. Um die übrigen Krieger aufzustöbern, setzen Sie einfach Ihre neue Fertigkeit ein, um Menschen wahrzunehmen. Auch als Werwolf sind Sie in der Lage, sich zu „heilen“. Zwar können Sie nicht richtig rasten, aber die Wartefunktion (standardmäßig die „T“-Taste) erfüllt den gleichen Zweck. Wenn Sie dabei wieder die menschliche Form annehmen, verwandeln Sie sich gleich wieder in einen Werwolf. Da die gegnerischen NPCs förmlich aus dem Nichts erscheinen, müssen Sie schnell sein! Zum Schluss erscheinen gleich drei Gegner auf einmal.



LANDSCHAFTSKUNDE Die Gruft von Skalaara ist gar nicht weit vom Skaal-Dorf entfernt. In Ihrer Werwolfgestalt sind Sie ruck, zuck dort. Passen Sie nur auf, von keinem Nord in Ihrer Tierform entdeckt zu werden.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:
E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps“.** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß – Abenteuer- & Strategiespiele – sw@pcgames.de


Ralph Wollner – Action- & Sportspiele – rw@pcgames.de


David Bergmann – Abenteuer- & Strategiespiele – db@pcgames.de


Dirk Gooding – Actionspiele – dg@pcgames.de


Harald Wagner – Sportspiele & Simulation – hw@pcgames.de


Daniel Möllendorf – Performance & Tuning – dm@pcgames.de


Justin Stolzenberg – Sport- & Rennspiele – js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Gothic 2: Die Nacht des Raben

Hier ein Tipp für Sparfüchse: Der Eremit in der neuen Welt bringt Ihnen die Sprache der Priester ohne Vorbildung für nur einen Erfahrungspunkt bei! Sie müssen ihm allerdings vorher die Rüstung aushändigen. Auf diese Weise sparen Sie sich eine Menge wichtiger Punkte. HENNING

2 Baphomets Fluch 3

Easteregg: Begeben Sie sich gemeinsam mit Nico zu Vernons Appartement. Nach der Auseinandersetzung mit Petra treffen Sie auf der Straße einen Skater. Wenn Sie dem Kerl den Lippenstift anbieten, wird eine kleine Gasse freigeschaltet, die zum Ufer führt. BERND HORLITZ

3 Freelancer

Um bei **Freelancer** möglichst schnell Geld zu verdienen, gehen Sie in die Fabrik in Manhattan und schnappen sich die geschmuggelten Waren. Der Händler zeigt sich beeindruckt und zahlt stolze 30.000 Credits. DIMITRI JURK

4 NHL 2004

Im aktuellen EA-Sports-Kufenspektakel gibt es wie üblich einige Bonusspieler – diesmal stammen die versteckten Akteure von den Musikgruppen Alien Ant Farm (AAF) und Gob. Erstellen Sie einen neuen Spieler und geben Sie dem Eisprinzen einen der abgedruckten Namen. Die Statistik wird automatisch ergänzt:

Nacnname, Vorname, Status:
- Corso, Terence, AAF
- Cosgrove, Mike, AAF
- Mitchell, Dryden, AAF
- Zamora, Tye, AAF
- Gobzinakis, Theo, GOB
- Metal, Gabe, GOB
- Stomper, Gob, GOB
- Whacker, Tom, GOB
- Wolfman, Pat, GOB
- Would, Craig, GOB

GÜNTHER DRESEL

5 Max Payne 2

Wenn Sie nur noch wenige Schuss in Ihrem Magazin haben, wechseln Sie einfach die Waffe. Sobald Sie zurückwechseln, ist die Wumme wieder voll geladen. MICHAEL STOPPOK

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Nachdem Sie das Spiel mit einem beliebigen Profil gestartet haben, geben Sie die Cheats im Hauptmenü ein. Eine Bestätigung für die korrekte Eingabe gibt es nicht.

Rennstrecken:

Cheat	Wirkung
gimmesomecircuits	Alle normalen Rennstrecken werden freigeschaltet.
gimmesomesprints	Die Sprintstrecken stehen zur Verfügung.
gimmesomedrag	Alle Drag-Bahnen können gespielt werden.
driftdriftbaby	Die Drift-Strecken werden freigeschaltet.

Sonderkarren:

Cheat	Auto
gotcharobzombie	Rob-Zombie-Vehikel (Empfehlung der Redaktion!)
gimmeppablo	Petey-Pablo-Mobil
needmylostprophets	Gangster-Auto der Lost Prophets
havyamystikal	Mystikal-Gefährt

Bonuswagen:

Cheat	Wagen
973rsx777	Acura RSX
893neon	Dodge Neon
119focus	Ford Focus
334mygolf	Golf GTI
889civic	Honda Civic
342integra	Honda Integra Type R
2000s2000	Honda S2000
667tiburon	Hyundai Coupé Tiburon
221miata	Mazda Miata
777rx7	Mazda RX7
222lancer	Mitsubishi Lancer
899eclipse	Mitsubishi Eclipse
240240sx	Nissan 240SX
350350z	Nissan 350Z
givemenismo	Nissan Nismo Sentra
922sentra	Nissan Sentra
111skyline	Nissan Skyline
77peugeot	Peugeot 206
371impreza	Subaru Impreza
239celica	Toyota Celica
228supra	Toyota Supra

RAILROAD TYCOON 3

Drücken Sie während des Spiels die „Punkt"-Taste, um das Cheat-Fenster zu öffnen. Hier geben Sie die folgenden Codes ein:

Befehl	Schwierigkeit
Goldsieger	Spiel mit Goldmedaille gewinnen
Silbersieger	Spiel mit Silbermedaille gewinnen
Bronzesieger	Spiel mit Bronzemedaille gewinnen
Sieger	Spiel gewinnen
Fette Beute	Sie erhalten 10 Millionen Dollar
Massig Mäuse	Sie erhalten 1 Million Dollar
Finanzspritze	10 Millionen Dollar für die Firmenkasse
Subvention	1 Million in die Firmenkasse
Ausweisen bitte	Sie haben zu allen Gebieten Zutritt.
Bahnexperte	Alle Lokomotiven freigeschaltet. Im Kaufmenü verfügbar.
Doppelschicht	Produktionsgeschwindigkeit wird verdoppelt
Los los los	Züge fahren mit doppelter Geschwindigkeit
Nummer sicher	Unfälle ausschalten
Upgrade	Alle Züge werden aufgerüstet
Orca	Orca-Lock wird freigeschaltet
Oops	Alle Züge verunglücken
Alles futsch	Spiel verlieren

STAR WARS: KOTOR

Um das Überleben in der riesigen Spielwelt zu erleichtern, machen Sie Folgendes: Öffnen Sie im Spielverzeichnis die Datei **„swkotor.ini"** mit einem Texteditor. Unter der Überschrift **„Game Options"** fügen Sie die Zeile

EnableCheats=1

hinzu. Während des Spielens öffnen Sie die Konsole mit der **„^"-Taste** und geben dort die Cheats aus unserer Liste ein. Sollte die Konsole nicht erscheinen, halten Sie die **„Alt"-Taste** gedrückt und tippen auf dem Ziffernblock die Zahl **„96"** ein. Das „x" ersetzen Sie durch die gewünschte Menge.

Cheat	Wirkung
adddarkside x	X Punkte für die dunkle Seite
addexp x	X Erfahrungspunkte erhalten
addlevel	Erfahrungsstufe aufsteigen
addlightside x	X Punkte für die helle Seite
bright	Es werde Licht
dancedancemalak	Malak wird zur Tanzmaus
givecomspikes	99 Computerspikes erhalten
givecredits	99 Credits erhalten
givemed	99 Große Medikits erhalten
giverepair	99 Große Reparaturkits erhalten
givesecspices	99 Sicherheitsspikes erhalten
givesitharmor x	Sithrüstung erhalten
heal	Heilen
infiniteuses	Gegenstände beliebig oft benutzen
invulnerability	Unverwundbarkeit
revealmap	Karte aufdecken
setawareness x	Aufmerksamkeit auf x setzen
setcharisma x	Charisma auf x setzen
setcomputeruse x	Computerwissen auf x setzen
setconstitution x	Verfassung auf x setzen
setdemolitions x	Sprengstoffwissen auf x setzen
setdexterity x	Ausdauer auf x setzen
setintelligence x	Intelligenz auf x setzen
setpersuade x	Überzeugungskraft auf x setzen
setrepair x	Reparaturkenntnisse auf x setzen
setsecurity x	Sicherheitswissen auf x setzen
setstealth x	Tarnung auf x setzen
setstrength x	Stärke auf x setzen
settreatinjury x	Wundheilungsfähigkeit auf x setzen
setwisdom x	Weisheit auf x setzen
turbo	Schneller rennen
whereami	Aktuelle Position anzeigen

Tuning-Tipps

Prince of Persia: Sands of Time

Um in PoP: Sands of Time durch den optisch eindrucksvoll in Szene gesetzten Orient zu turnen, brauchen Sie keine teure Hardware. Mit gezieltem Tuning läuft das Spiel sogar noch besser.

Spätestens bei den Hardware-Anforderungen wird die Konsolen-Herkunft von **Sands of Time** deutlich: Die Grafikkarte spielt wie üblich eine deutlich größere Rolle als der verwendete Prozessor. Bereits mit einer 1.333 MHz starken CPU können Sie die höchste Detailstufe wählen. Wenn ein langsamerer Prozessor in Ihrem System arbeitet, deaktivieren Sie die Schatten im Menü „Effekte". Der Speicher hat ebenfalls nur geringen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit – mehr als 256 MByte werden nicht benötigt.

Hinsichtlich der Grafikkarte ist **Prince of Persia** aufgrund der beeindruckenden Effekte deutlich anspruchsvoller. Die höchste Detailstufe läuft in 1.024x768 ab einer Radeon 9600 Pro flüssig. Wenn Sie im Options-Menü unter „Effekte" den Nebel deaktivieren und die Einstellung „Spezial-Effekte" auf „Mittel" setzen, ist das Action-Adventure auch mit einer Geforce3 Ti-200 oder Geforce FX 5200 Ultra spielbar. DirectX-7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) werden von **Prince of Persia: Sands of Time** nicht unterstützt – mit einem entsprechenden Beschleuniger startet das Spiel nicht. DANIEL MÖLLENDORF

DAS „GRAFIK"-MENÜ VON PRINCE OF PERSIA:



1 **Spezial-Effekte: Sorgt für Bewegungsunschärfe, gleißendes Licht und die Beleuchtung der Umgebung. Mit einer Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce3 Ti-200 wählen Sie „Mittel" aus.**

2 **Schatten-Effekte: Um schwächere Prozessoren mit weniger als 1.333 MHz zu entlasten, deaktivieren Sie die Schatten.**

3 **Wasser-Effekte: Lässt alle Objekte unterhalb der Wasseroberfläche unscharf werden. Erst ab Geforce4 Ti-4200 aktivieren!**

4 **Nebel: Wenn Sie den Hintergrundnebel deaktivieren, läuft Prince of Persia mit einer Geforce FX 5200 Ultra etwa 30 Prozent schneller.**

5 **Filter: Wählen Sie „trilinear", ansonsten sind die Übergänge zwischen unscharfen und scharfen Texturen sehr abrupt.**

6 **V-Sync: Gleicht die Framerate im Spiel mit der Wiederholfrequenz des Monitors ab.**

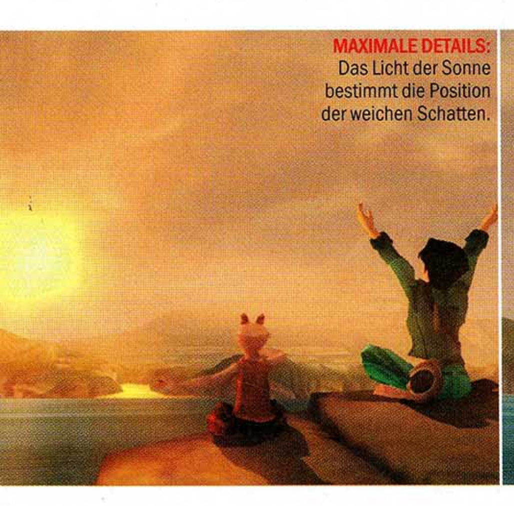
7 **Textur-Qual.: Mit einer niedrigen Texturqualität wirkt die Landschaft weniger detailliert – nur bei Performance-Problemen herabsetzen.**

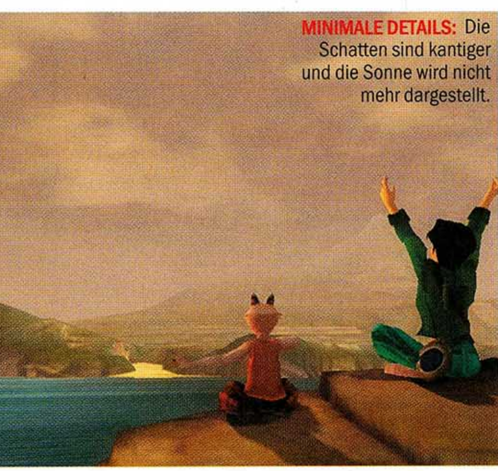
Beyond Good & Evil

Wer die düstere Verschwörung in Beyond Good & Evil aufdecken will, ist auf eine schnelle Grafikkarte oder gute Tuning-Tipps angewiesen.

Beyond Good & Evil verwendet die gleiche Grafik-Engine wie **Prince of Persia: Sands of Time**. Im Gegensatz zum persischen Prinzen stürzt sich Heldin Jade allerdings auch mit einem DirectX-7-Beschleuniger (Geforce2/4 MX) ins Abenteuer. Besitzer einer entsprechenden Karte müssen allerdings auf Leucht-Effekte (beispielsweise bei der Sonne) verzichten und einen ruckeligen Spielablauf in Kauf nehmen. Die Anforderungen an die Grafikkarte fallen generell höher aus als beim Engine-Kollegen. Auch mit einer Radeon 9600 Pro können Sie in 1.024x768 mit allen Details nicht absolut ruckelfrei spielen. Wenn eine Geforce4 Ti-4200 oder eine Geforce FX 5600 Ultra in Ihrem Rechner arbeitet, wählen Sie 800x600 als Auflösung. Mit einer Geforce3 Ti-200 oder einer Geforce FX 5200 Ultra erzielten wir selbst bei dieser niedrigen Auflösung und herabgesetzten Details kein völlig ruckelfreies Ergebnis.

Bei den Ansprüchen an den Prozessor und den Speicher gibt sich **Beyond Good & Evil** dagegen sehr moderat: Mit 1.333 MHz CPU-Takt und 256 MByte Speicher sind Sie für das fantasievolle Abenteuer bereits gerüstet. DANIEL MÖLLENDORF


MAXIMALE DETAILS: Das Licht der Sonne bestimmt die Position der weichen Schatten.


MINIMALE DETAILS: Die Schatten sind kantiger und die Sonne wird nicht mehr dargestellt.

DIE HÄUFIGSTEN PROBLEME

Spellforce



Spellforce lässt sich nicht installieren

*Wenn ich versuche, **Spellforce** zu installieren, erscheint die Fehlermeldung „Incompatible System Configuration" und das Setup bricht anschließend einfach ab. Was muss ich tun, um das Spiel trotzdem installieren zu können?*

Das Problem tritt bei Mainboards mit Intel-Chipsatz auf, wenn der Intel-Application-Accelerator installiert ist, oder bei Nforce2-Mainboards mit dem aktuellen Forceware-Treiber 3.13. Um **Spellforce** dennoch installieren zu können, benötigen Sie den Patch auf die Version 1.03. Diesen finden Sie auf der Heft-DVD. Starten Sie den Patch und geben Sie das Verzeichnis ein, in das Sie **Spellforce** installieren wollen. Anschließend startet die Installationsroutine von **Spellforce** selbstständig. Geben Sie als Installations-Pfad das gleiche Verzeichnis wie zuvor beim Setup des Patches an. Falls das Problem anschließend noch auftritt, sollten Sie CD-Kopierprogramme und Emulations-Software testweise abschalten. (DM)

2

Probleme mit Kantenglättung bei Spellforce

*Wenn ich mit meiner Radeon 9600 Pro bei **Spellforce** Kantenglättung aktiviere, stürzt das Spiel während des Ladebildschirms ab. Der Rechner reagiert nicht und ich muss das System neu starten.*

Die Verkaufsversion von **Spellforce** lässt sich bei Ati-Karten nicht mit Kantenglättung spielen. Auch hier schafft der Patch auf die Version 1.03 von unserer Heft-DVD Abhilfe. Nvidia-Beschleuniger sind von dem Problem nicht betroffen. (DM)

PC Games nutzt folgende Hardware im Tuninglabor:

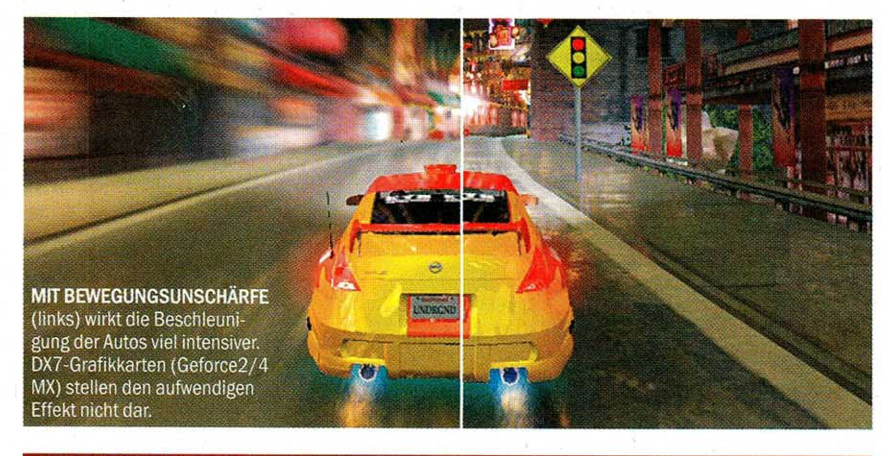
- Grafikkarten mit Nvidia- und Ati-Chips von Innovision, Sparkle, Guillemot, Tyan, Asus und MSI
- Prozessoren mit frei wählbarem Multiplikator von Intel und AMD
- DDR-Arbeitsspeicher von Corsair, Memory Solutions und TwinMos
- KT333-, KT400-, Nforce2-, sowie K8T00-Mainboards von Epox, MSI und ASUS
- Audigy-Soundkarten von Creative

Need for Speed: Underground

Gas geben, Spaß haben? Aufgrund der hohen Anforderungen von NfS: Underground geht das nicht mit jedem Rechner. Unsere Tuning-Werkstatt zeigt, wie Sie Ihren PC auf Touren bringen.

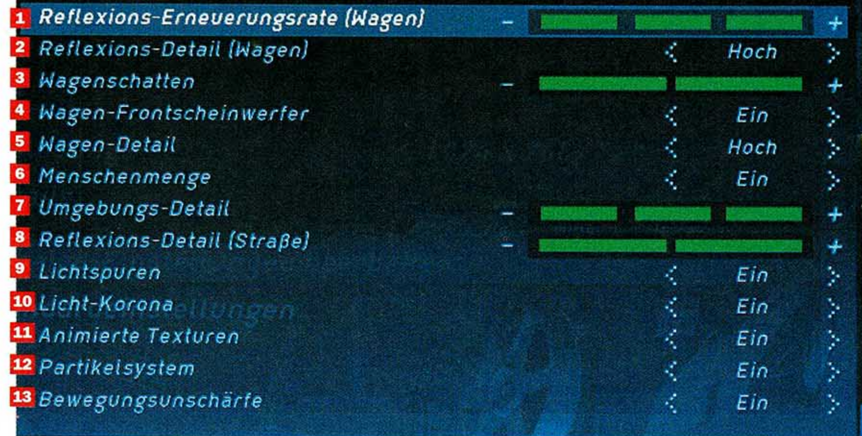
Der neueste Teil der **Need for Speed**-Serie bietet aufwendige Reflexionen auf der stets regennassen Fahrbahn, welche die Umgebung und die aufgemotzten Wagen widerspiegelt. Für diesen Effekt wird allerdings viel CPU-Leistung benötigt. Um in der höchsten Detailstufe flüssig spielen zu können, sollten Sie über einen Prozessor mit mindestens 2.100 MHz verfügen. Bei einer langsameren CPU setzen Sie die Einstellung „Reflexions-Detail (Straße)" auf den mittleren Wert. Ebenfalls ausgesprochen imposant sind die Reflexionen auf dem Fahrzeug-Lack – alle statischen Objekte (Straße, Umgebung, Lichter) werden in einem 360-Grad-Sichtfeld auf dem Wagen gespiegelt. Um schwächere CPUs mit weniger als 1.500 MHz zu entlasten, wählen Sie bei „Reflexions-Detail (Wagen)" den Wert „Niedrig" aus. Dadurch werden zwar nur noch die Lichter reflektiert, der Spielablauf ist dafür aber wesentlich flüssiger. Setzen Sie zudem die Option „Reflexions-Erneuerungsrate (Wagen)" bei einer CPU unterhalb von 1.500 MHz auf die mittlere Stufe. Die niedrigste Einstellung sollten Sie nicht wählen, sonst ruckeln die Spiegelungen auf den Wagen.

Ein weiteres Grafikglanzlicht von **NfS: Underground** ist die Bewegungsunschärfe: Bei hoher Geschwindigkeit wird die Umgebung verzerrt, wodurch die Beschleunigung besonders gut rüberkommt. Da auch schwächere Grafikkarten wie die Geforce3 Ti-200 mit diesem Effekt nur wenig Leistung verlieren, sollten Sie das adrenalinfördernde Feature unbedingt aktivieren. DX7-Beschleuniger wie Geforce2 und Geforce4 MX können die Bewegungsunschärfe nicht darstellen. Zudem fehlen die durchsichtigen Scheiben, einige Lichteffekte sowie die jubelnde Menge. Um Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce FX 5600 Ultra zu entlasten, deaktivieren Sie die Einstellungen „Lichtspuren" und „Licht-Korona". DANIEL MÖLLENDORF



MIT BEWEGUNGSUNSCHÄRFE (links) wirkt die Beschleunigung der Autos viel intensiver. DX7-Grafikkarten (Geforce2/4 MX) stellen den aufwendigen Effekt nicht dar.

DAS MENÜ "ANZEIGE-EINSTELLUNGEN BEARBEITEN" VON UNDERGROUND



1 Reflexions-Erneuerungsrate (Wagen): Gibt an, mit welcher Wiederholrate die Umgebung auf dem Wagenlack gespiegelt wird. Ein niedrigerer Wert entlastet die CPU.

2 Reflexions-Detail (Wagen): Bestimmt den Detailgrad der Spiegelungen im Auto-Lack. Mit weniger als 1.500 MHz wählen Sie die Einstellung „Niedrig".

3 Wagenschatten: Lässt alle Rennteilnehmer einen dynamischen Schatten werfen. Wenn Ihre CPU mit weniger als 2.000 MHz arbeitet, wählen Sie den mittleren Wert.

4 Wagen-Frontscheinwerfer: Bestimmt, ob die Frontlichter der Autos die Umgebung ausleuchten. Erst ab einer Radeon 9600 Pro aktivieren!

5 Wagen-Detail: Gibt an, aus wie vielen Polygonen die Wagen bestehen. Mit weniger als 1.333 MHz setzen Sie diese Einstellung auf den mittleren Wert.

6 Menschenmenge: Die jubelnden Zuschauer zu Rennbeginn und -ende werden von DX7-Beschleunigern (Geforce2, 4 MX) nicht dargestellt.

7 Umgebungs-Detail: Reguliert den Detailgrad von Objekten abseits der Straße wie Bäumen und Gebäuden.

8 Reflexions-Detail (Straße): Über diesen Regler lässt sich auswählen, wie detailliert Umgebung und Autos von der regennassen Fahrbahn gespiegelt werden. Benötigt viel Prozessorleistung – erst ab 2.000 MHz auf die höchste Stufe setzen.

9 Lichtspuren: Die Lichter in der Umgebung werden verzerrt, wodurch ein besseres Geschwindigkeitsgefühl erzeugt wird. Ab Geforce4 Ti-4200 aktivieren.

10 Lichtkorona: Versieht die Lichtquellen mit einem zusätzlichen Glüheffekt. Benötigt eine schnelle Grafikkarte – erst mit Radeon 9600 Pro aktivieren.

11 Animierte Texturen: Ermöglicht blinkende Ampeln und animierte Warnschilder. Kostet nur sehr wenig Performance, daher aktiviert lassen.

12 Partikelsystem: Sorgt beispielsweise für Funkenflug bei Zusammenstößen. Belastet den Hauptprozessor – ab 1.400 MHz aktivieren.

13 Bewegungsunschärfe: Bei hohen Geschwindigkeiten wird die gesamte Landschaft unscharf und verzerrt. Nur mit einer DX8-Grafikkarte (Geforce3, 4 Ti, FX, Radeon 8500 bis 9800) möglich.

TUNING-TIPPS

Um Need for Speed: Underground in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- ☐ 2.100 MHz
- ☐ 256 MByte RAM
- ☐ Radeon 9600 Pro

Mit 1.200 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce2 Ti sollten Sie:
- ☐ Die Auflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Bei „Reflexions-Detail (Wagen)" die Einstellung „Niedrig" auswählen
- ☐ Für „Wagenschatten" den mittleren Wert auswählen
- ☐ „Reflexions-Detail (Straße)" auf die mittlere Einstellung setzen
- ☐ „Licht-Korona" deaktivieren

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Bei „Reflexions-Erneuerungsrate (Wagen)" zwei von drei Balken auswählen
- ☐ Bei „Reflexions-Detail (Wagen)" die Einstellung „Hoch" auswählen
- ☐ Für „Wagenschatten" den mittleren Wert auswählen
- ☐ „Wagen-Frontscheinwerfer" deaktivieren
- ☐ „Reflexions-Detail (Straße)" auf die mittlere Einstellung setzen
- ☐ Die Einstellung „Lichtspuren" anschalten
- ☐ „Licht-Korona" deaktivieren

Mit 2.400 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5600 Ultra sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Bei „Reflexions-Erneuerungsrate (Wagen)" zwei von drei Balken auswählen
- ☐ Bei „Reflexions-Detail (Wagen)" die Einstellung „Hoch" auswählen
- ☐ Für „Wagenschatten" den höchsten Wert auswählen
- ☐ „Wagen-Frontscheinwerfer" deaktivieren
- ☐ „Reflexions-Detail (Straße)" auf die höchste Einstellung setzen
- ☐ Die Einstellung „Lichtspuren" deaktivieren
- ☐ „Licht-Korona" deaktivieren

Mit 3.000 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:
- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Alle Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen



Höchste Detailstufe
Die Umgebung wird von den Autos und der nassen Straße reflektiert. Die jubelnde Menge sorgt für Motivation.

Niedrigste Detailstufe
Die Spiegelungen der Umgebung werden nicht mehr dargestellt. Zudem fehlen die Lichteffekte und die Zuschauer.

Hardware-Hilfe

Nvidia-Treiber?

Welchen Windows-XP-Treiber muss ich für meine Geforce2 MX/MX-400 installieren?

THORSTEN KÜHNLEIN

Nvidias Grafikkartentreiber funktionieren mit allen Nvidia-Chips seit dem Modell RivaTNT – also auch mit einer Geforce2 MX oder einer Geforce4 Ti-4200. Seit der Version 52.16 heißt das Treiberpaket allerdings nicht mehr Detonator FX, sondern Forceware. Auf der Download-Webseite von Nvidia (www.nvidia.com) stehen übrigens auch alle kompatiblen Grafikchips, die von der aktuellen Version unterstützt werden. Bequemer: Auf unserer Heft-CD/-DVD finden Sie Monat für Monat die neuesten Treiber zu Grafikkarten und anderen Hardware-Komponenten.

Immer cool bleiben

Neulich habe ich meinen PC-Händler über passiv gekühlte Grafikkarten ausgefragt. Ich hätte gerne einen leisen Spiele-PC und so eine Platine würde meine Ohren echt entlasten. In der Regel spiele ich nur 3D-Spiele wie Call of Duty oder demnächst Deus Ex 2. Der Händler meinte, dass bei den Radeon-Karten mit Heatpipe-Kühler nach einer Stunde Spielzeit starke Hitzeprobleme für Abstürze sorgen. Ist da was dran?

ANNE HUTH

Sie können bedenkenlos zu Sapphires passiv gekühlter Ultimate Edition mit Radeon 9600 Pro greifen. Im Praxistest haben Heatpipe-Kühlsysteme in halbwegs gut belüfteten PCs keine Abstürze verursacht. Trotzdem ein kleiner Tipp: Ein deutlich besseres Preis-Leistungs-Verhältnis bietet Sapphires Atlantis Radeon 9600 Pro mit Aktivkühlung. Der dort verbaute Lüfter läuft mit 1,7 Sone flüsterleise.

Heatpipe, die Zweite

Ich besitze eine alte Geforce4-Ti-4200-Grafikkarte, deren Lüfter langsam den Geist aufgibt. Eigentlich will ich den alten Kühler durch eine Heatpipe-Kühlung ohne Mini-Ventilator ersetzen und liebäugle mit der Zalman Heatpipe ZM80A-HP. Ich bin mir aber nicht sicher, ob das Modell zu meiner Grafikkarte kompatibel ist. 2004 soll auch die Grafikkarte aus dem PC – kann ich die Heatpipe auch mit einer Geforce FX nutzen?

ALEXANDER SCHMITT

Es kommt ganz darauf an, mit welchem Geforce-FX-Modell Sie die Heatpipe verwenden möchten. Für High-End-Grafikkarten à la Geforce FX 5900 (Ultra) ist die Zalman-Heatpipe nicht geeignet. Die Kühlleistung ist einfach zu schwach. Es gibt zwar noch einen Zalman-Lüfteraufsatz, der ist aber fast so laut wie der Lüfter der Geforce-FX-Karten. Für Ihre Ti-4200 eignet sich die ZM80A-HP hervorragend.

Chaintech-Support

Ich habe ein Problem mit meiner Geforce4-Grafikkarte von der Firma Chaintech. Von der Platine fallen dauernd die Kühlkörper ab. Wissen Sie, wie ich das Problem selbst lösen kann? Ich hätte mich zwar gern direkt an Chaintech gewandt, konnte aber die E-Mail-Adresse nicht finden. Können Sie mir weiterhelfen?

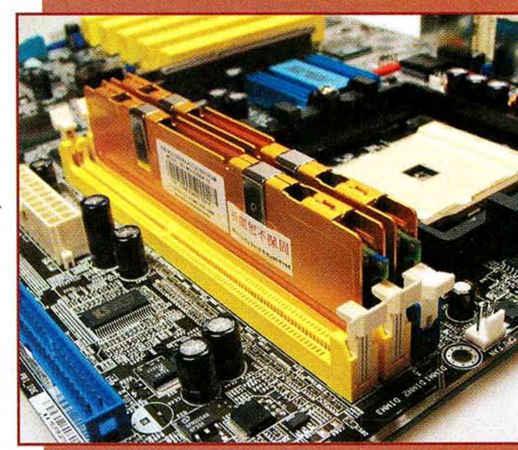
MICHAEL RADERSCHADT

Der Kühler des Grafikchips ist über kleine Stecker auf der Platine befestigt. Überprüfen Sie, ob einer der Pins abgebrochen oder ausgeleiert ist. Falls ja, sollten Sie von Chaintech Ersatz anfordern. Den deutschen Support-Bereich von Chaintech erreichen Sie über die Webseite www.chaintechusa.com/tw/eng/Support/HowToGetSupport.asp. Wenn es sich nicht um den Chipkühler, sondern um die Speicherkühler handelt, gibt es eine einfache Lösung: Kaufen Sie sich im Fachhandel Wärmeleit-Pads und schneiden Sie diese auf die Größe der Kühlbausteine zurecht. Anschließend benutzen Sie die Pads wie doppelseitiges Klebeband und befestigen damit die Bausteine wieder auf der Karte.

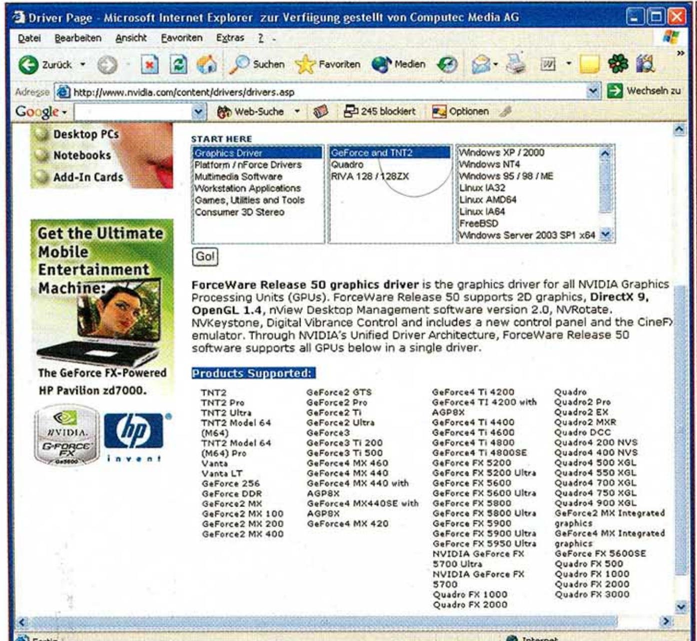
DAS PROBLEM DES MONATS

DDR400-Hauptspeicher auf Athlon-64-Mainboard

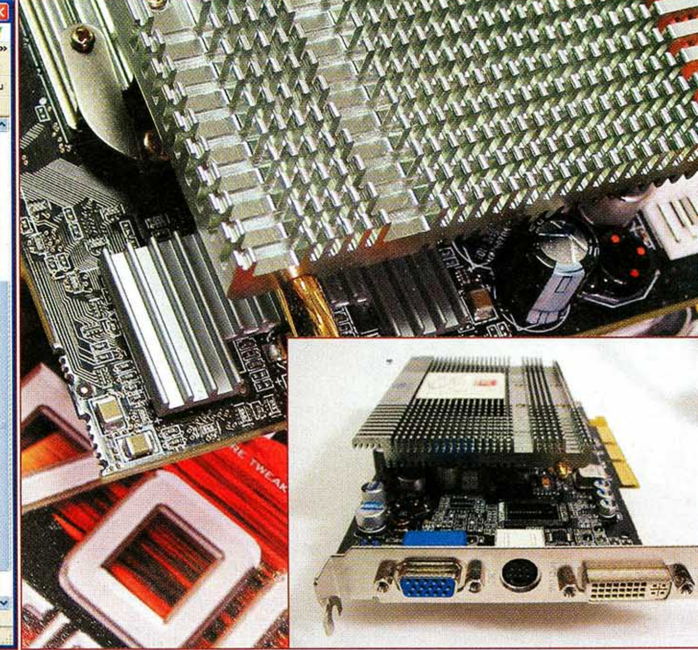
Das Athlon-64-Mainboard K8V Deluxe von Asus bietet eine großartige Performance – allerdings nur, wenn Sie die richtigen Speicherbänke bestücken. Wenn Sie zwei DDR400-Module verwenden möchten, setzen Sie diese in die ersten beiden Bänke ein (DIMM1 und DIMM2). Ansonsten werden die Module nicht richtig erkannt und arbeiten wesentlich langsamer. Für drei DDR400-Module ist der Speichercontroller des Athlon 64 offiziell nicht geeignet. Mit ausgewähltem Markenspeicher ist DDR400-Vollbestückung auf manchen Boards dennoch möglich (Infos im Handbuch der Platine).



AUFGEPASST Beim K8V Deluxe von Asus müssen Sie den Hauptspeicher unbedingt in den richtigen Speicherbänken verbauen.



DOWNLOAD Falls Sie den neuen Nvidia-Grafikkartentreiber nicht von unserer Heft-CD installieren, finden Sie die aktuellste Version auf der Webseite www.nvidia.com.



IRRGLAUBE Passiv gekühlte Grafikkarten wie Sapphires Radeon-Platinen der Ultimate-Edition arbeiten in der Regel sehr gut und ohne Abstürze.

Max Payne 2 **in Zeitlupe**

Ich habe einen neuen PC mit Radeon-9200-Grafikkarte. Mein Prozessor ist ein Athlon XP 3000+ und ich setze 512 MByte DDR-Speicher ein. In Ihren Spieletests zeigen Sie im Leistungscheck vier verschiedene Klassen von Grafikkarten. Meine Frage: Zu welcher Klasse soll ich meine Karte zählen? Was sind die optimalen Grafikeinstellungen, zum Beispiel für Max Payne 2?

ROGER PEIN

Ihr 3D-Beschleuniger zählt zur zweiten Leistungskategorie. Für den Athlon XP 3000+ ist sie etwas zu langsam, deshalb werden besonders grafiklastige Spiele auf Ihrem Rechner spürbar von der langsamen Karte gebremst. Um **Max Payne 2** flüssig zu spielen, schalten Sie im Spielmenü die Option „Pixel Shader Skins" aus. Falls das Spiel anschließend noch ruckelt, setzen Sie die Auflösung auf 800x600 Bildpunkte herunter.



MAX PAYNE 2 Um das Action-Epos auch auf langsameren Grafikkarten etwas flüssiger zu genießen, stellen Sie in den Grafikoptionen die „Pixel Shader Skins" ab.

PC-Bastler **mit Fragen**

Ich möchte mir einen PC zusammenbauen lassen, muss dafür aber die genauen Komponenten angeben. Leider kenne ich mich nicht so gut aus und weiß nicht, welche Hardware perfekt zusammenarbeitet. Ich brauche 100 Prozent Leistung! Ich dachte an AMDs Athlon XP 3200+ mit einer Radeon 9700 Pro oder besser. Außerdem bräuchte ich noch etwas Beratung beim Gehäuse, der Soundkarte, Modem, Netzwerkkarte und so weiter. Welche Produkte halten Sie für empfehlenswert?

ROBERT POTTMEIER

Für einen Athlon XP 3200+ empfehlen wir Ihnen Hauptplatinen mit Nvidias Nforce2-Chipsatz. Die Mainboards sind stabil und robust. Für maximale Stabilität und gute Systemleistung sollten Sie wenigstens 512 MByte DDR400-Markenspeicher der Firmen Twinmos, Corsair oder Infineon einsetzen. Grafikkarten mit dem Ati-Chip Radeon 9700 Pro werden Sie nur noch selten in Ladenregalen finden. Stattdessen raten wir Ihnen zu einer 3D-Karte mit einem der Nachfolgechips Radeon 9800 oder Radeon 9800 Pro. Detaillierte Kaufempfehlungen aus den übrigen Bereichen und gut abgestimmte Beispiel-Konfigurationen finden Sie in drei unterschiedlichen Preisklassen Monat für Monat in unserem Hardware-Einkaufsführer (siehe Seite 182).

CPU-Upgrade mit KT133A

Ich besitze ein GA-7ZXE-Motherboard der K7-Triton-Serie mit einem AMD Athlon XP 2400+ (Thoroughbred) und 133 MHz FSB. Das Mainboard erkennt den Prozessor aber nur als „AMD 2000", woran liegt das? Brauche ich ein BIOS-Update? Wenn ja, wo bekomme ich es her? Verträgt die Platine auch schnellere AMD-Prozessoren, zum Beispiel den Athlon XP 3200+?

HANSON18

Der Athlon XP 2400+ ist lediglich mit 2.000 MHz getaktet. Die Angabe „AMD 2000" bezieht sich auf die reale Taktrate und nicht auf das so genannte Performance-Rating 2400+. Der Prozessor wird also richtig erkannt und arbeitet mit der korrekten Taktfrequenz. Die schnellste CPU für Ihre Hauptplatine ist ein Athlon XP 2600+ mit 133 MHz FSB. Wenn Sie aufrüsten wollen, brauchen Sie unbedingt eine neue Platine. Ihr GA-7ZXE verwendet den uralten KT133A-Chipsatz und kommt nur mit SDR-SDRAM zurecht. Aktuelle Athlon-XP-Prozessoren laufen mit DDR-Speicher wesentlich schneller. Unsere aktuelle Mainboard-Empfehlung für den Athlon XP 3200+ ist das A7N8X Deluxe von Asus (ca. 140 Euro).

Speicher-**Erweiterung**

Ich will meinen Arbeitsspeicher aufrüsten und möchte mir einen 512-MByte-Speicherriegel von Samsung kaufen (DDR400). Kann ich den Speicher ohne Probleme auf meinem Mainboard (Asus A7V8X) einsetzen? Zurzeit stecken 256 MByte (DDR266) von Siemens in meinem PC. Muss der neue Speicher auch mit 266 MHz arbeiten?

CHRISTIAN WENDT

DDR400-Speicher läuft problemlos in Ihrem PC, allerdings nicht mit der vollen Taktrate von 400 MHz. Ihr Mainboard kann Hauptspeicher höchstens mit 333 MHz ansprechen. Wenn Sie das DDR400-Modul zusammen mit DDR266-Speicher verwenden, arbeiten beide Speicherriegel nur mit 266 MHz. Legen Sie sich auf jeden Fall DDR400-Speicher zu, denn den können Sie auch in einem neuen PC weiterverwenden.



Das Gehäuse ist Geschm...

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-... ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER EINSTEIGER-PC € 780,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 84,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 13,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2 400)*	€ 74,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5	€ 47,-	www.norskit.de	0700-66775480
Grafikkarte	Terratec Geforce4 Ti-4200, 64 MByte	€ 105,-	www.avitos.de	01805-606065
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 32,-	www.nordpc.com	03831-30360
Festplatte	Seagate ST360015A (60 GByte)	€ 77,-	www.norskit.de	0700-66775480
Netzteil	Intertech 350 Watt	Im Gehäuse verbaut		-
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 83,-	www.e-bug.de	05187-3006040

DER PREIS-LEISTUNGS-PC € 1.061,-

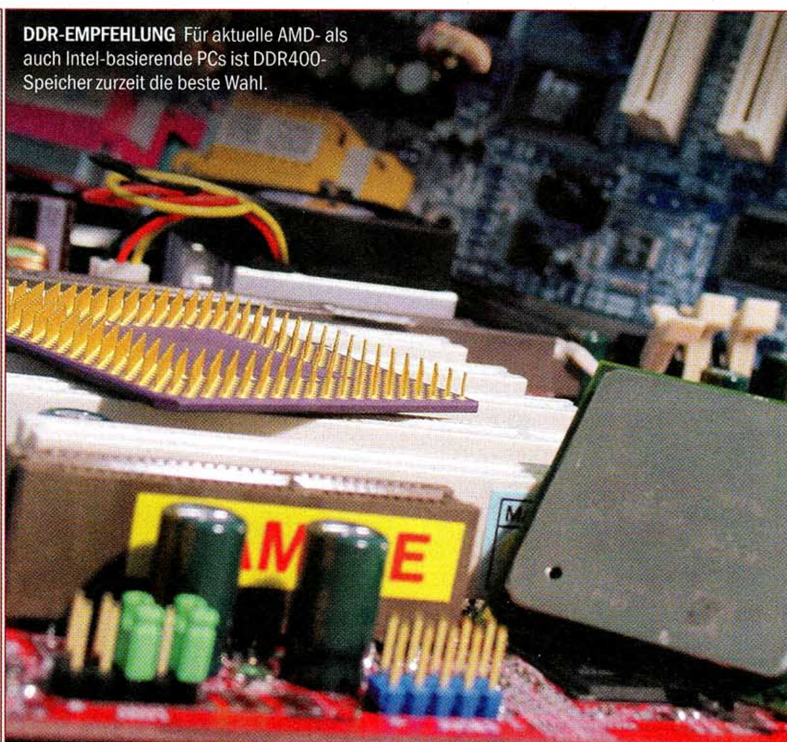
Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 189,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Noiseblocker NB-Acop Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 78,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 92,-	www.wichmann-edv.de	0531-2819913
Grafikkarte	Powercolor Radeon 9600 Pro, 128 MByte	€ 138,-	www.nordpc.com	03831-30360
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 70,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 69,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-	www.frozen-silicon.de	05108-6420200

DER HIGH-END-PC € 2.896,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Athlon 64 FX-51	€ 886,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 45,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Mainboard	Asus SK8N (Nforce3, Sockel 940)	€ 199,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2, ECC	€ 388,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro U.E., 256 MByte	€ 465,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 222,-	www.atelco.de	0800-1144444
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 190,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 420W	€ 91,-	www.listan.de	040-73676860
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 145,-	www.blacknoise.de	05187-300604

PC Games Februar 2004

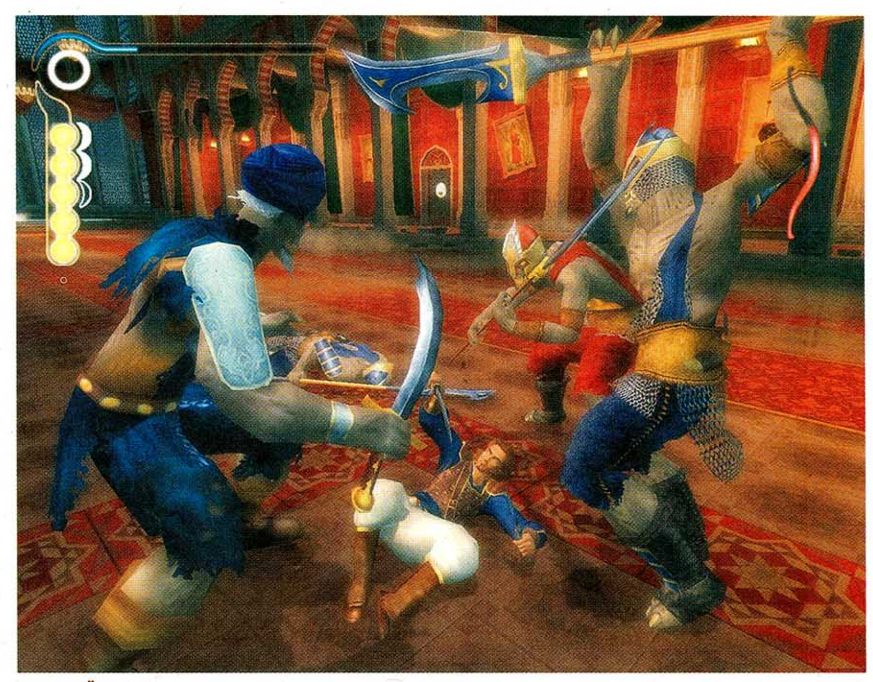
EINKAUFSFÜHRER Für alle Bastler stellt PC Games monatlich drei PCs in unterschiedlichen Preisklassen zusammen. In dieser Ausgabe finden Sie den Hardware-Einkaufsführer auf Seite 182.



DDR-EMPFEHLUNG Für aktuelle AMD- als auch Intel-basierende PCs ist DDR400-Speicher zurzeit die beste Wahl.

Prince of Persia: The Sands of Time

Prince of Persia: The Sands of Time zählt unbestritten zu den Spiele-Perlen, die uns dieser Winter beschert. Damit Ihnen der Einstieg leicht fällt, geben wir Ihnen die wichtigsten Tipps mit auf den Weg.



IN BEDRÄNGNIS Sobald Sie am Boden liegen und von mehreren Seiten gleichzeitig von Gegnern bearbeitet werden, können Sie nur blocken und auf einen günstigen Moment für eine Flucht warten.

Kampf-Tipps:

Sind die Gegner zu stark?

1. Studieren Sie Ihre Gegner und lernen Sie deren Schwächen kennen. Beobachten Sie auch das Abwehrverhalten Ihrer Kontrahenten, damit Sie wissen, welche Attacken gegen welche Gegner effektiv sind. Gegen jeden der normalen Gegner gibt es einen Move, den dieser nicht blocken kann. Gegen die riesigen blauen Kämpfer mit dem großen Schwert haben Sie zum Beispiel kaum eine Chance, solange Sie frontal attackieren. Selbst die ansonsten wirkungsvolle Kombo, in der Sie an Ihrem Gegenüber hochlaufen, ist zwecklos. Greifen Sie hingegen mit einer flachen Wand-Kombo (Schraube) an, sieht das Monster ganz schön alt aus.
2. Zwischengegner wie den Vater des Prinzen oder den Endgegner bekämpfen Sie mit Kontern. Blocken Sie Angriffe ab und schlagen Sie zurück, indem Sie im passenden Moment während eines gegnerischen Angriffs die Schlag-Taste drücken. Mit etwas Übung sind so selbst schwere Kämpfe im Handumdrehen gewonnen.
3. Merken Sie sich die gegnerischen Angriffsanimationen, damit Sie frühzeitig erkennen, wenn es brenzlig wird. So können Sie rechtzeitig blocken, sobald ein Feind zum Angriff ansetzt.

Wie gehe ich gegen Tiere vor?

Im Kampf gegen tierische Angreifer wenden Sie immer dieselben Taktiken an: Gegen die Vögel blocken Sie einen Angriff und schlagen dann sofort zu. Bei den Fledermäusen halten Sie zuerst still, bis sich ein kleiner Schwarm um Sie herum angesammelt hat. Schlagen Sie dann schnell um sich, bevor Sie von den Blutsaugern verletzt werden. Die Skarabäen sind nicht der Rede wert – diese bereiten Ihnen zu keinem Zeitpunkt Probleme.

Wenig Lebensenergie?

1. Nach nur wenigen Treffern ist der Großteil der Energie des Prinzen aufgebraucht. Deswegen sollten Sie Ihre Kampfarena immer sorgfältig erkunden. Häufig finden Sie ein Becken, an dem Sie die Lebensenergie auffrischen können. Damit Sie dabei ungestört bleiben, empfiehlt es sich, Gegner entweder einzufrieren oder zumindest zu Boden zu werfen.
2. Versuchen Sie, einen Vorsprung zu Ihren Verfolgern aufzubauen, damit Sie in Ruhe trinken können. Laufen Sie ruhig ein Stück in dem Level voraus – oft folgt auf einen Kampfabschnitt ein Bereich mit einem Trinkbecken. Alternativ können Sie natürlich auch zu einer Wasserstelle zurücklaufen, die Sie bereits passiert haben.

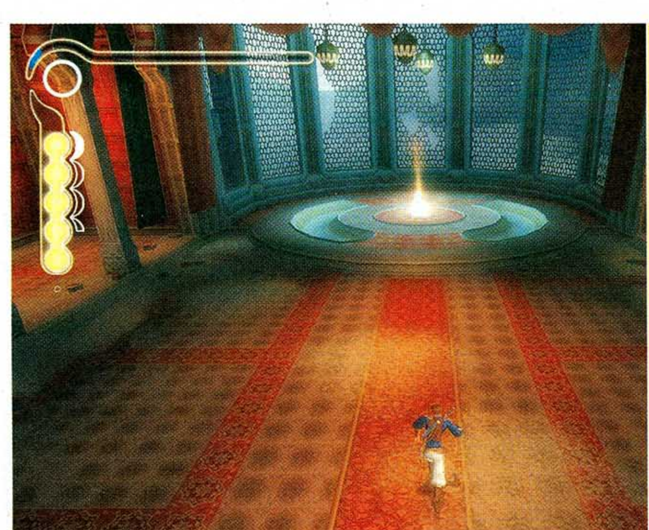
Zu viel Action?

1. Wenn Sie es mit zu vielen Gegnern aufnehmen oder eingekreist werden, sollten Sie für etwas Ruhe sorgen. Frieren Sie die Feinde mit dem Dolch ein oder bewegen Sie sich per Salto-Kombo aus dem Getümmel heraus. Zur Not wenden Sie den Mega-Frost an, mit dem Sie Ihr gesamtes Umfeld lahm legen. Eingefrorene Feinde lassen sich schneller beseitigen, bringen Ihnen allerdings keinen Sand für Ihren magischen Dolch ein.
2. Wichtig: Versuchen Sie stets, sich den Rücken freizuhalten. Springen Sie gegen die Wand und betätigen Sie die „Schlagen"-Taste. So verschaffen Sie sich etwas Luft und führen zugleich eine starke Attacke aus. Außerdem sollten Sie Ihre Gegner so schnell wie möglich unschädlich machen. Das heißt, dass Sie Ihre Kontrahenten zu Boden befördern, um ihnen per Dolch den Lebenssaft auszusaugen. Schneller – allerdings auch schwieriger – ist die Gegenaufnahme, mit der Sie Ihren Gegner hochheben und auf einen Schlag ins Jenseits befördern.

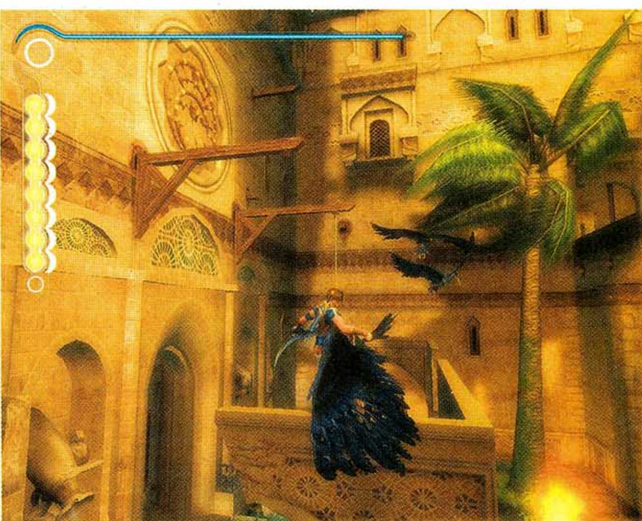
Sorgen mit Farah?

Behalten Sie immer die Freundin des Prinzen im Auge. Wenn diese während eines Kampfes





AUSFLUG Während des Kampfes gegen den Vater kann der Prinz im hinteren Teil der Halle bei Bedarf seine Lebensenergie auffrischen.



PIEPMATZ Auf Mauern können Sie die Attacken der Flattermänner nicht blocken. Machen Sie sich bereit, nach einem Treffer sofort wieder auf die Mauer zu klettern.

das Zeitliche segnet, ist das Spiel auch für den Prinzen gelaufen. Sobald Farah zu sehr in Bedrängnis gerät, schreit sie um Hilfe. Kümmern Sie sich dann nicht weiter um Ihre Gegner, sondern retten Sie Farahs Haut. Entfernen Sie sich nicht zu weit von der Königstochter. Eilen Sie nach kleinen Ausflügen zu entlegenen Becken schnellstmöglich zu Farah zurück. Halten Sie sich aber nicht zu nahe bei ihr auf. Der Prinz zieht den Großteil der Gegner an, die dann auch Farah schaden.

Spieltipps

Die Zeit-Funktionen

1. Mit seinem magischen Dolch und einer Portion Sand kann der Prinz die Zeit anhalten und rückwärts laufen lassen. So haben Sie die Möglichkeit, etwaige Fehler zu korrigieren. Wenn Sie zum Beispiel während eines Kampfes eine kritische Schlagabfolge abbekommen und viel Energie verlieren, ist es sinnvoll, die Zeit zurückzuspulen. Beim zweiten Versuch können Sie Ihren Hintern rechtzeitig in Sicherheit bringen oder den Angriff blocken. Im Spielverlauf erweist sich diese Funktion häufig als Retter: Machen Sie Stürze oder kleine Missgeschicke ungeschehen und sparen Sie so eine Menge Nerven und Zeit.

2. Damit Sie bei Landungen nach hohen Sprüngen nicht jedes Mal Energie verlieren, drücken Sie den Stick jeweils in die Flug- beziehungsweise Lande-Richtung des Prinzen. So rollt sich das flinke Blaublut geschickt ab und übersteht den Sprung unbeschadet. Die Zeitlupen-Funktion sieht spektakulär aus, ist aber spielerisch völlig überflüssig.

Stecken geblieben?

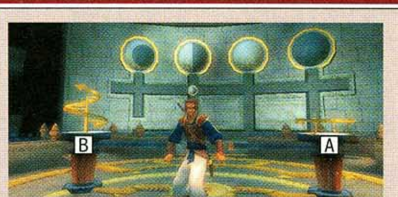
1. Wenn Sie nicht weiterkommen, gehen Sie am besten wie folgt vor: Erkunden Sie Ihre Umgebung. Halten Sie nach Stangen, Simsen, verschiebbaren Kisten, Bodenplatten, brüchigen Wänden, morschen Türen und Schaltern Ausschau. Falls Sie nichts finden, nehmen Sie die Wände genauer unter die Lupe. Manchmal verdeckt eine Kiste einen Spalt oder eine brüchige Wand oder eine Tür ist auf den ersten Blick nicht zu erkennen.

2. Wechseln Sie häufig in die Ego- oder Weitwinkel-Perspektive, um Ihre Umgebung besser überblicken zu können. Besonders in den späteren Levels spielt Ihre Kameraführung eine wichtige Rolle: Zoomen und schwenken Sie um den Prinzen herum, damit Ihnen auch nichts verborgen bleibt.

3. Sobald Sie einen neuen Raum betreten, wird Ihnen dieser oft in einer kleinen Vorschau gezeigt. Beobachten Sie diese Hilfe aufmerksam, da Sie hier bereits das Ziel, also den Ausgang und einige Hindernisse, gezeigt bekommen. Ebenfalls sehr hilfreich sind die Visionen des Prinzen: Jedes Mal, wenn Sie den Spielstand speichern, sehen Sie kurze Bruchstücke von den Geschehnissen, die das Pärchen bis zum nächsten Speicherpunkt erwarten.

THOMAS EDER

Die knackigsten Rätsel



Das Achsenrätsel
Mit dem Hebel A drehen Sie die Plattform. Mit dem Hebel B senken oder erhöhen Sie die Ebene. Zwischendurch begeben Sie sich immer wieder zu den kleinen Vorsprüngen an der Plattform, auf denen Sie die Mondsymbole erkennen. Wenn Sie das Rätsel ohne Hilfe lösen wollen, achten Sie auf die Symbole auf der Karte an der Wand. Zu schwer? Hier die richtige Abfolge:

Schritt	Hebel	Drehung	Bewegungsrichtung der Plattform
1	Achse fixieren (Mondfeld berühren)		
2	Hebel A	90°	Rechts
3	Hebel B	90°	Oben
4	Hebel A	270°	Links
5	Hebel B	90°	Unten
6	Achse fixieren		
7	Hebel B	90°	Oben
8	Hebel A	180°	Rechts
9	Hebel B	180°	Oben
10	Achse fixieren		
11	Hebel A	270°	Links
12	Hebel B	90°	Unten
13	Achse fixieren		
14	Hebel B	90°	Oben
15	Hebel A	270°	Rechts
16	Hebel B	90°	Oben



Das Rätsel im Observatorium
Hier drehen Sie zuerst das Rad um 270° im Uhrzeigersinn. Dann schwingen Sie über die Sternenmodelle bis zu dem Balkon auf der anderen Seite des Raumes, wo Sie den Hebel um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen. Hängen Sie sich an das Trapez, das Sie nun erreichen. Springen Sie gegen den Schalter und eilen Sie an der Wand entlang zum Vorsprung mit dem ersten Hebel zurück. Von dort aus geht's weiter zu der herabhängenden Säule in der Mitte und von dort aus zu dem anderen Trapez. An den Aufzugseilen gleiten Sie nach unten zu Farah.



Das letzte Spiegelrätsel
Für dieses Rätsel müssen Sie den Lichtstrahl auf das Symbol an dem Podest mit dem Schwert leiten. Verschieben Sie die Spiegel so, wie Sie es auf dem Screenshot sehen, um Ihr Schwert zurückzubekommen.



Das Türenrätsel
In diesem Rätsel müssen Sie in einer bestimmten Reihenfolge durch Türen gehen. Die Haupttür erkennen Sie an dem Gesicht im Türbogen. Stellen Sie sich genau vor diese Tür und wechseln Sie zur Weitwinkelsicht, so dass Sie den Raum wie auf dem Screenshot vor sich haben. Gehen Sie in der Reihenfolge, die wir für Sie herausgefunden haben, durch die Türen. Das Rätsel teilt sich auf zwei Stockwerke auf. Im zweiten Stock gehen Sie genauso wie auf der ersten Ebene vor. Während Sie im ersten Stock aus sieben Türen auswählen können, sind es im zweiten neun.

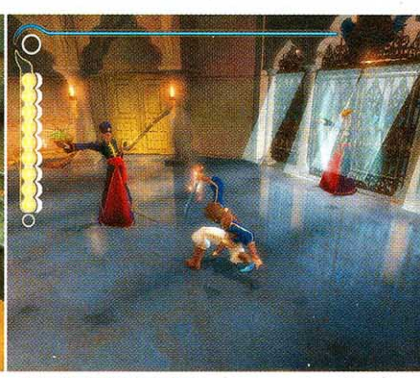
1. Stock:
1. Tür in der Mitte
2. Erste Tür von rechts
3. Dritte Tür von links
4. Erste Tür von links

2. Stock:
1. Vierte Tür von links
2. Erste Tür von rechts
3. Tür in der Mitte





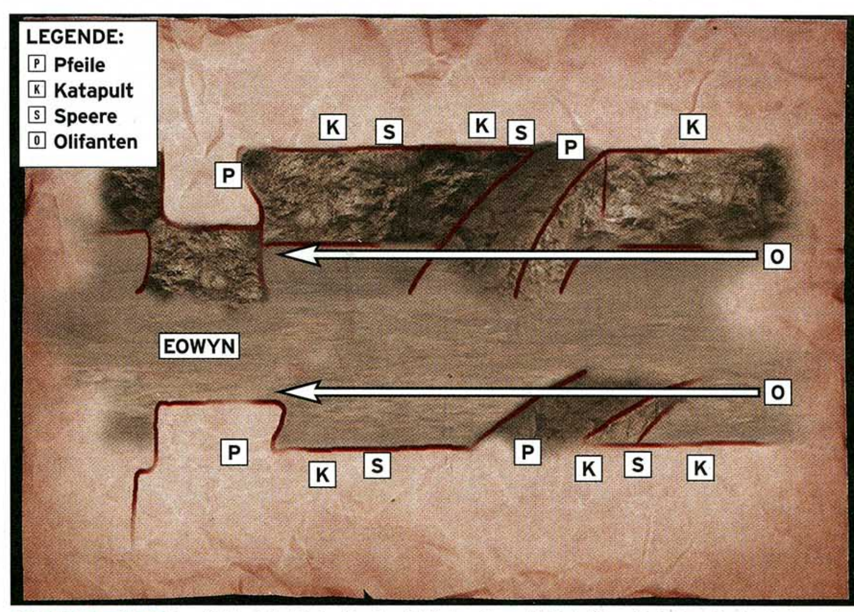
ANSICHTSSACHE Hier sehen Sie die normale und die alternative Perspektive nebeneinander. Mit der alternativen Sicht haben Sie einen viel besseren Überblick, können aber den Prinzen nicht besonders gut steuern.



DAS LETZTE GEFECHT Gegen den Endboss hilft dem Prinzen nur Blocken und gut getimtes Kontern.

HdR: Die Rückkehr des Königs

Orks schnetzeln, bis der Arzt kommt: Die Zwistigkeiten mit Saurons Armee arten allzu oft in unüberschaubares Tohuwabohu aus. Wir entwirren das Kampfgetümmel für Sie und schaffen Klarheit.



PELLENOR-FELDER Das Schlachtfeld ist anfangs reichlich unübersichtlich. Die wichtigsten Punkte haben wir hier für Sie markiert. Stellen Sie sich neben das letzte Katapult, um den Ringgeist zu beschießen.

Der Weg des Zauberers

Helms Klamm

Bei dieser Mission gibt es kein Zeitlimit, Sie müssen also nicht von einer Aufgabe zur nächsten hetzen. Da die Mission zudem nicht besonders fordernd ist, können Sie nach Lust und Laune Punkte sammeln. Erledigen Sie so viele Gegner wie möglich. Erklimmen Sie die Leiter und setzen Sie Ihren Zauberstab ein, wenn Sie auf dem Wehrgang Kollegen helfen sollen. Anschließend schwingen Sie sich an dem Seil nach unten. Mit den Lanzen und Katapulten dezimieren Sie die Angreifer. Die Schlacht gewinnen Sie, sobald Sie rechts außen das Katapult abfeuern.

Der Weg nach Isengart

Die Soldaten bei der Brücke fegen Sie mit Gandalfs Fernangriff weg. Zielen Sie dazu auf die mit Sprengstoff gefüllten Wagen. Es macht keinen Unterschied, ob Sie über die Brücke wandeln oder untendurch weitergehen. Bei den Wachtürmen über der Schlucht jagen Sie das Schwarzpulver hoch. Werfen Sie hinter der Brücke einen Blick nach links, um Ihre Erfahrung aufzupolieren. Dort liegt ein magischer Gegenstand, der Ihnen einige zusätzliche Punkte beschert. Auf dem großen Platz postieren Sie sich in der Mitte, um nicht unter die Füße der Bäume zu geraten. Dem Ent am Levelende halten Sie die Bogenschützen vom Leib, bis er den Damm eingerissen hat.

Minas Tirith – Auf der Mauer

Bei dieser Schlacht kommt es vor allem auf Schnelligkeit an, sonst werden Sie von den Orks überrannt. Nur Leitern umzuwerfen nützt nichts. Dezimieren Sie zwischendurch die Angreifer. Hüpfen Sie über die Brüstung und laufen Sie unten auf dem Steg entlang, falls Sie schnell und ungestört auf die andere Seite der Burg gelangen möchten. Die Belagerungstürme beschießen Sie entweder mit dem Katapult vom Turm aus, der auf der Karte blau hervorgehoben ist, oder Sie nehmen den Fernangriff des Zauberstabs zu Hilfe, um die Dinger in Brand zu stecken.

Minas Tirith – Innenhof

Falls Sie zwischen den Angriffswellen genügend Zeit haben, legen Sie sich mit erhobenem Zauberstab vor einem der Zugänge auf die Lauer. Die nächste anrückende Schurkentruppe erlebt dann ihr blaues Wunder. Wenn starke Gegner zuhauf kommen, ziehen Sie sich kurz auf die Stufen zurück – dort halten sich nur vereinzelt Orks auf. Aktivieren Sie Ihre Spezialkraft und stürzen Sie sich gut gerüstet wieder ins Getümmel. Die dicken Keulenschwinger erlegen Sie mithilfe der Lanzen, die rechts und links vom Brunnen stehen. Vergessen Sie nicht, die Bogenschützen am Tor zu beharken. Die funken Ihnen beim Kampf ständig dazwischen.

Der Weg des Königs

Die Pfade der Toten

Wählen Sie an der großen Schlucht die Abzweigung nach rechts. Dort bekommen Sie Erfahrung für lau gutgeschrieben. Kegeln Sie den Felsen auf die Straßensperre. Zurück an der Kreuzung, liegt am Ende der mittleren Rampe ein Heiltrank. Gehen Sie links weiter. Folgen Sie dem Weg hinter der Brücke. Laufen Sie rechts auf dem Überhang zurück, um einen Zaubertrank einzuheimsen. Am Tor stoßen Sie die Statue um, laufen vor dem Gitter nach links und unter dem Steg durch. Per Rad ziehen Sie das Tor ganz nach oben.

Der König der Toten

Prägen Sie sich die Schlagfrequenz des Gerippes ein und blocken Sie seine Hiebe. Setzt der Monarch den Wind ein, so ziehen Sie sich zum Felsen hinten links zurück. Dort liegen neue Pfeile, die Sie auf seine Untergebenen feuern. So haben Sie die Plagegeister vom Hals, noch bevor diese wissen, wie ihnen geschieht. Wenn der König zurückkehrt, aktivieren Sie Ihre Spezialfähigkeit. Nach seinem endgültigen Ableben geben Sie Fersengeld. Bleiben Sie nicht an den Felsbrocken hängen! Auf dem Rückweg werden Sie dreimal von den Untoten gestellt. Heben Sie sich Ihre Spezialkräfte für den zweiten Kampf auf, der wesentlich



KRAFTAKT Damit der Ent die Schlacht endgültig für Sie entscheidet, beschützen Sie ihn gegen die Bogenschützen. Jeder Treffer wirft ihn aufs Neue zurück.



DURCHSICHTIG Gegen den dicken Klops haben Sie schlechte Karten. Hüllen Sie sich in Ihren Zaubermantel und versetzen Sie ihm von hinten den Gnadenstoß.

schwieriger ist als der erste. Vor dem dritten Gefecht haben Sie Zeit, sich zu regenerieren. Stellen Sie sich rechts in die Nische und bleiben Sie dort. Erst wenn Sie weiterlaufen, greift die Armee der Toten zum dritten Mal an.

Das Südtor

Vor den Toren der Stadt lässt es sich vortrefflich kämpfen. Bleiben Sie dicht bei Ihren Kameraden und in der Nähe des Burggrabens, um nicht von allen Seiten attackiert zu werden. Wenn Sie es geschickt anstellen, erledigen Sie alle Feinde – es lohnt sich auf jeden Fall. Mit den zwei Katapulten verschaffen Sie sich Zugang zur Burg, das dritte schwächt den Troll hinter den Zinnen. Heben Sie sich ein paar Pfeile auf, da hinter dem Tor ein Olifant auftaucht. Kurbeln Sie das Tor hoch, schütten Sie das siedende Öl aus und spurten Sie über die Brücke.

Pellenor-Felder

Der Auftrag ist eine Sache von wenigen Minuten, wenn Sie Legolas, ausgerüstet mit seinen besten Pfeilen, steuern. Anfangs verweilen Sie in der Nähe Ihrer Freunde – so haben Sie leichtes Spiel. Auf offenem Feld stecken Sie dagegen von allen Seiten Prügel ein. Als Nächstes begeben Sie sich über die Rampen auf die Hügelketten. Die Olifanten bekommen Sie am schnellsten mit den Speeren und der Fernwaffe klein. Schießen Sie dabei einmal und gehen Sie einen Schritt beiseite – wiederholen Sie das, bis der Aufbau in Flammen steht. Achten Sie darauf, auf welcher Seite die grauen Ungetüme anrücken, da Sie nicht über das ganze Tal hinwegschießen können. Zwischen den Angriffen haben Sie wenig Zeit. Bewegen Sie sich schon in die Richtung, in die Sie nach dem Kampf müssen, und rennen Sie los, bevor die nächste Sequenz das Spiel unterbricht. Den Nazgul treffen Sie vom äußeren Ende der Hügel aus. Setzen Sie Ihre Spezialfähigkeit ein und feuern Sie starke Schüsse ab. Sobald er am Boden ist, haben Sie gewonnen.



VERSTECK Hier hauen Sie sich in aller Ruhe mit dem Gesinde auf der Brücke. Bevor Sie entdeckt werden, wetzen Sie auf die Leiter zurück. Oben stellen Sie sich in den Turm, bis die Bogenschützen Geschichte sind.

Der Weg der Hobbits

Flucht aus Osgiliath

Unter freiem Himmel entdeckt Sie nach einiger Zeit der Ringgeist. Nutzen Sie jeden Unterstand, der Nazgul verliert Sie dort wieder aus den Augen. Falls Sie merken, dass Ihnen zu viele Gegner im Weg stehen, marschieren Sie zum Versteck zurück. Von hier aus knöpfen Sie sich einen nach dem anderen vor. Wenn die Bogenschützen auftauchen, stellen Sie sich links in der Nische unter. In der vermeintlichen Sackgasse schubsen Sie die Glocke von den Stufen. Auf dem Areal dahinter kauern Sie sich neben Smeagol. Dem Unhold in der Kanalisation rücken Sie unter dem Schutz Ihres Tarnmantels zu Leibe. Ein Streich von hinten legt den dicken Kerl flach.

Kankras Lauer

Mit einer simplen Kombination werden Sie der Krabbelviecher Herr: Legen Sie die Spinnen mit einem Sturmangriff aufs Kreuz und stürzen Sie sich danach drauf. In den ersten Höhlen liegt rechts ein Erfahrungsbonus, weiter hinten links ein zweiter. Um den Orkhaufen schleichen Sie getarnt nach links und schleudern die Fackeln gegen die Kokons. Folgen Sie der Abzweigung nach links und servieren Sie die Bogenschützen ab. Am Rand sind Sie schwer zu treffen. Vor dem Trupp bei dem Durchgang machen Sie sich unsichtbar und kraxeln rechts hoch. Werfen Sie die Fackel voraus. Die Feinde beglücken Sie anschließend mit losen Felsen. Vor dem nächsten Netz umgehen Sie die Spinnenbrut, indem Sie links an der Säule vorbeihuschen. Nun geht's erst mal ganz nach rechts. Aus der erhöhten Position beseitigen Sie das Netz. Kankra lassen Sie in den Pausen in Ruhe. Mit dem Schnellangriff in Kombination mit der Körperattacke kommen Sie meistens an das Krabbeltier ran. Andernfalls versuchen Sie es mit einem Orkfäller.

Cirith Ungol

Die Orks sind fast nur mit sich selbst beschäftigt. Gehen Sie nicht gleich dazwischen. Werfen Sie zur Begrüßung mit den Lanzen oder stoßen Sie die Feuerstellen um. Auf dem Hof nehmen Sie den ersten Gang links nach oben. Die Gesellschaft dort erledigen Sie mit zwei Feuerschalen. Tarnen Sie sich und schlurfen Sie außen um den Saal herum und die Stufen nach oben. Vom ersten Absatz aus gelangen Sie auf den Wehrgang heraus, wo Sie die Kessel mit dem brennenden Pech ausgießen. Eilen Sie nach oben und kappen Sie das Seil des Kronleuchters. Wieder unten angekommen, erschlagen Sie die Meute, indem Sie die Brücke herunterlassen. Bedienen Sie das Katapult. Den Endgegner besiegen Sie mit den Speeren. Werfen Sie aus der linken Ecke ununterbrochen die Piken auf ihn.

Die Endschlacht

Das schwarze Tor

Fangen Sie die anstürmenden Massen gleich ganz vorne ab. Die ersten drei starken Gegner kommen einzeln zu Ihnen. Nehmen Sie sich die Kerle sofort zur Brust. Nutzen Sie die Speere und Feuerschalen und beschützen Sie Ihre Mitstreiter, wenn deren Lebensenergie stark sinkt. Ein paar Pfeile in die richtige Richtung genügen normalerweise, das spart Ihnen den zeitraubenden Weg. Bei der zweiten Angriffswelle nutzen Sie Ihre Spezialkraft und erledigen vorrangig die gleichzeitig auftauchenden dicken Monster, um die Schlacht für sich zu entscheiden.

Die Schicksalsklüfte

Gollum ist zu flink für Ihre Schwerthiebe. Treiben Sie den kleinen Tunichtgut an den Rand der Plattform. Wenn er dort wackelig mit ausgebreiteten Armen steht, stoßen Sie ihn mit einem Körperangriff nach unten und versetzen ihm einen Gnadenstoß. Danach liegt jedes Mal etwas Energie auf dem Plateau. Wiederholen Sie das Spielchen, bis Smeagol endgültig in den glühenden Gesteinsmassen versinkt. ANSGAR STEIDLE



FEUER FREI Während unten die Schlacht tobt, zerlegen Sie vom Turm aus die Belagerungstürme mit dem Katapult. Das trifft die Angreifer empfindlich.



STRASSENSPERRE Unsichtbar tapsen Sie nach rechts. Per Fackel setzen Sie den Kokon in Brand und lassen anschließend die Felsen von oben auf den Weg kullern.

Pro Evolution Soccer 3

Rechtzeitig zum Anpfiff der ersten Pro Evolution Soccer-Saison auf dem PC versorgen wir Sie mit jeder Menge Grundlagen-Tipps. Die sind auch nötig, denn PES3 lässt in puncto Spieltiefe die Konkurrenz wie einen Anfängerkick dastehen.

Allgemeine Tipps

Kameraperspektive

Die beste Übersicht über das Spielgeschehen haben Sie mit der Kameraeinstellung „Weitwinkel".

So dribbeln Sie den Gegner aus

Es gibt nichts Schöneres, als den Gegenspieler mit einer geschickten Täuschung hinter sich zu lassen. Mit ein bisschen Glück können Sie Ihren Kontrahenten sogar tunneln. Hier die drei Standard-Finten:

Die Finte ohne Übersteiger
Laufen Sie mit normalem Tempo auf den Gegenspieler zu. Wenn Sie nahe genug (siehe Bild) an ihn herangekommen sind, drücken Sie die Sprint-Taste (R1-Button) und gehen Sie links oder rechts am verdutzten Männlein vorbei.

Die Finte mit Übersteiger
Diese erweiterte Körpertäuschung sieht nicht nur gut aus, sondern bringt in bestimmten Situationen auch sehr viel. Laufen Sie auf den Gegner zu und drücken Sie die L1-Taste mehrmals hintereinander. Ihr Athlet startet nun ein Täuschungsmanöver, wobei er deutlich langsamer wird. Wenn der Gegner sehr nahe ist, drücken Sie die Sprint-Taste und ziehen an ihm vorbei.

Die schnelle Finte
Spurten Sie auf den Gegenspieler zu und drücken Sie mehrmals die R2-Taste. Ihr Spieler macht einen Übersteiger, ohne an Tempo zu verlieren. Wenn Sie jetzt eine Richtung wählen, legt sich Ihr Schützling die Kugel weit vor und lässt seinen Gegenspieler stehen.

Der weite Vorleger

Wenn Sie im Ballbesitz sind und schnell sprinten (L1-Taste), sind Sie trotzdem langsamer als die Abwehrspieler. Um dies zu ändern, legen Sie sich den Ball weiter vor. Den weiten Vorleger absolvieren Sie, indem Sie beim Laufen die Richtungstaste mehrmals in die Laufrichtung drücken. Nachteil: Der Ball lässt sich schwerer kontrollieren.

KI-Stopp

Oft rennen die Spieler unaufgefordert dem Ball hinterher. Dies führt zu vermeidbaren Fehlern. Zum Beispiel, dass der eigene Spieler den vom Gegner kommenden Ball kurz vor der Auslinie noch berührt. Um dies zu vermeiden, drücken Sie die beiden rechten Schultertasten gleichzeitig. Die Folge: Ihr Spieler bleibt sofort stehen und Sie haben wieder die volle Kontrolle.

So schlagen Sie Flanken

Richtig flanken will gelernt sein. Unser Bild zeigt Ihnen, wie Sie am geschicktesten vorgehen. Achten Sie auf die Erklärung im Bild. Bei einer Kontersituation können Sie eine sehr weite Flanke zu Ihrer Sturmspitze schlagen, indem Sie die L1- und die Kreis-Taste gleichzeitig drücken. Verfahren Sie genauso, um den Ball als Befreiungsschlag aus der Gefahrenzone zu dreschen.

Profi-Tipp: Probieren Sie den Modus „Langer Pass" auf Stufe 5, um noch mehr Einfluss auf Ihre Flanken zu nehmen. Zielen Sie mit dem Stick (auch in der Nähe des Strafraums) und zirkeln Sie die Flanke mit der Kreis-Taste. Mit ein wenig Übung bestimmen Sie genau, ob der Ball am kurzen oder langen Pfosten landet. Außerdem können Sie von der gegnerischen Torauslinie hervorragend eine fiese Bananenflanke in den Rücken der Abwehr schlagen, was gerade bei starken, offensiven Mittelfeldspielern (zum Beispiel OM Davids) vorteilhaft ist.

Der Doppelpass

Mit diesem gewitzten Spielzug hebeln Sie ungeübte oder ermüdete Abwehrketten locker aus. Achten Sie darauf, dass sich ein Mitspieler in einer geeigneten Position befindet, und drücken Sie gleichzeitig die L1- und die X-Taste. Sobald die Kugel bei Ihrem Partner ankommt, drücken Sie die Dreieckstaste und es kommt zum Doppelpass. In speziellen Situationen empfiehlt es sich, den Ball mit der Kreis-Taste hoch zurückzuspielen, um im Weg stehende Abwehrrecken zu überlupfen.

Die lästige Warterei

Bei Pässen (egal ob flach oder hoch, kurz oder weit) kommt es oft vor, dass Ihr Spieler seelenruhig auf die Pille wartet. Meist nutzt ein Gegenspieler diese Gelegenheit, flitzt an Ihnen vorbei und schnappt sich das Leder. Um Ihren Spieler aus dem Tiefschlaf zu holen, müssen Sie die R2-Taste gedrückt halten. Jetzt können Sie ihn manuell steuern.

Manndeckung

Wenn Sie der Gegner in Ihren Sechzehner zurückdrängt, müssen Sie unbedingt alle Wege zum Tor versperren. Um sich "breit" zu machen, drücken Sie die R2-Taste. Ihr Spieler ist jetzt relativ unbeweglich, dafür ist es für den Angreifer schwierig, ihn zu umlaufen oder an ihm vorbei aufs Tor zu schießen.

Die Spieleranwahl

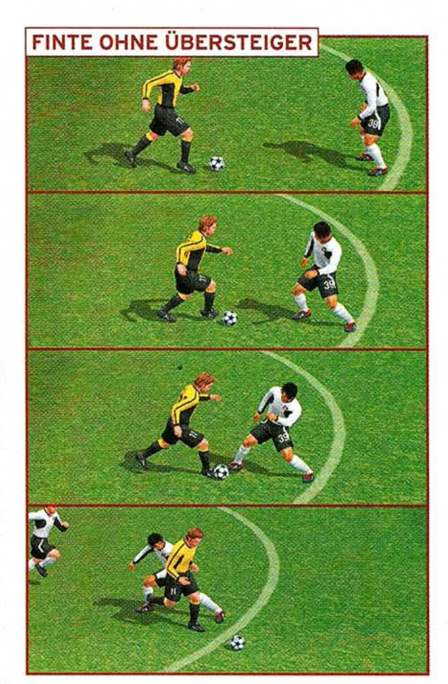
Der schnelle Wechsel zwischen den Akteuren ist spielentscheidend. Vermeiden Sie es, dem ballführenden Gegenspieler hinterherzulaufen. Wählen Sie stattdessen einen Kicker, der den Gegenspieler von vorne attackieren kann.
Profi-Tipp: Schalten Sie im Controller-Auswahlmenü auf „Manuelle Spielsteuerung" oder reduzieren Sie den Einfluss des Computers. Dies erscheint anfangs etwas ungewohnt, aber wenn Sie sich erst einmal damit vertraut gemacht haben, bietet diese Art der Steuerung einen entscheidenden Vorteil: Der Computer pfuscht Ihnen nicht ständig ins Handwerk und Sie können Spieler anwählen, die weit vom Ball entfernt sind.

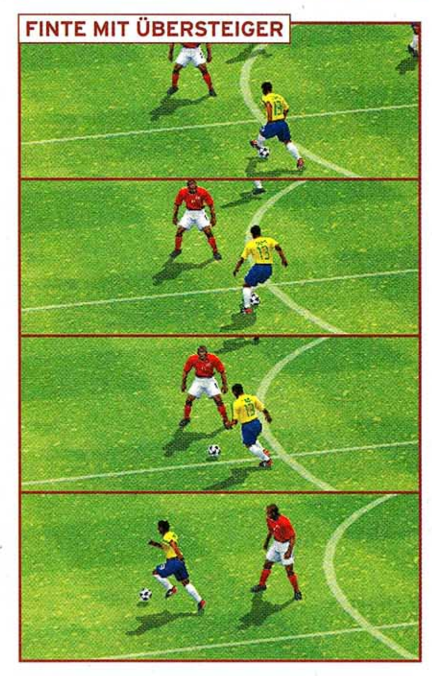
Die richtige Aufstellung

Bei **PES 3** gibt es kein Patentrezept für den Erfolg. Jeder spielt anders – und genau das macht das Spiel so komplex. Dennoch gibt es einige Grundaufstellungen, die Sie in Ihr Repertoire aufnehmen und je nach Gegner und Spielverlauf zum Einsatz bringen sollten. Hier die besten Grundaufstellungen:

Das 3-4-3-System

Optimal für alle Spielertypen. Die Abwehr hat dank des zentralen Verteidigers keine


FINTE OHNE ÜBERSTEIGER


FINTE MIT ÜBERSTEIGER



DIE SCHNELLE FINTE



Lücken. Über das massive Mittelfeld versorgen Sie die Sturmspitzen optimal mit Pässen und Steilvorlagen. Gerade Anfänger profitieren von der mächtigen Präsenz der Dreier-Sturmkette, die bei Standardsituationen (vor allem bei Eckbällen) eiskalt zuschlagen kann.
Tipp: Im Strafraum den tödlichen Querpass spielen, da oftmals einer der drei Stürmer in den freien Raum sprintet und nur noch abstauben muss.

Das 4-3-3-System

Treiben Sie Ihren Kontrahenten mit schnellen Kontern in den Wahnsinn. Gerade bei übermächtigen Gegenspielern bietet die Vierer-Abwehrreihe genügend Sicherheit. Achten Sie darauf, dass in der Mitte der Abwehrkette keine Lücke entsteht (häufiger Anfängerfehler). Wenn Sie dem Gegner die Pille abgeluchst haben, dreschen Sie den Ball nach vorn. Mit ein, zwei Pässen lassen Sie das Mittelfeld hinter sich und schieben dank der drei Stürmer ganz cool ein.
TIPP: Ziehen Sie Ihre Mittelfeld-Spieler ein wenig nach vorn. So lässt sich das Mittelfeld noch schneller überbrücken.

Das 4-4-2-System

Diese Aufstellung ist eher für Fortgeschrittene. Wenn Sie den Ball in Ihren Reihen halten, rücken die Abwehr- und die Mittelfeldreihe nach vorne und Sie drängen den Gegner mit Pressing so hinten hinein, dass er sich nur noch mit Befreiungsschlägen helfen kann. Weil Sie nur zwei Sturmspitzen haben, stehen sich Ihre Spieler auch beim Powerplay im Strafraum nicht auf den Füßen und haben genügend Platz, um im gegnerischen Sechzehner die entscheidende Kombination zu spielen.
TIPP: Ziehen Sie einen möglichst starken Abwehrspieler nach hinten, um gegnerische Konter im Keim zu ersticken.

Das 3-5-2-System

Eine spezielle Aufstellung, die nur für Profis empfehlenswert ist. Die mächtige Mittelfeld-Präsenz ermöglicht ein flottes Kurzpassspiel, das den Gegner verwirrt. Da Ihr Widersacher meist mit weniger Mittelfeld-Akteuren antritt, haben Sie genügend Anspielstationen, um die gegnerische Mannschaft „auseinander zu ziehen". Ist dies geschehen, können Sie Ihre Stürmer meist unbehindert anspielen. Achten Sie darauf, dass die Abwehr geschlossen bleibt, denn nach einem Ballverlust im Mittelfeld kommt es oft zu gegnerischen Tempogegenstößen.
TIPP: Diese Aufstellung eignet sich auch für ballverliebte Solokünstler. Da Ihr Widersacher auf Ihre Pässe lauert, können Sie oft mit einem Spieler durch die gegnerischen Reihen brechen.

Standardsituationen

Eckbälle

Hier kommt es auf Ihre Aufstellung an. Kurze Ecken sind immer möglich. Siehe Bilder rechts unten.

Freistöße

Hier die wichtigsten Freistoßvarianten:

Direkter Freistoß über oder durch die Mauer
Halten Sie die Schusstaste so lange gedrückt, bis der Kraftbalken etwas unterhalb der Mittelmarkierung angekommen ist.
Tipp: Meist befinden sich in der Mauer auch kleine Spieler, über die Sie locker hinweg ins Tor schießen können. Für einen Gewaltschuss durch die Mauer brauchen Sie einfach nur Glück.

Direkter Freistoß unter der Mauer hindurch
Erste Möglichkeit: Drücken Sie das Digitalkreuz nach oben und tippen Sie die Schusstaste nur ganz kurz an. Der Freistoßpunkt darf nicht weiter als maximal 20 Meter vom Tor entfernt sein.
Zweite Möglichkeit: Drücken Sie das Digitalkreuz nach vorne und tippen Sie den Flankenknopf (Kreis-Taste) kurz an.

Indirekter Freistoß
Diese Variante eignet sich nur, wenn Sie einen Spieler frei in zentraler Position haben. Passen Sie den Ball flach zum entsprechenden Mitspieler. Da die gegnerischen Abwehrspieler zum Großteil in der Mauer stehen, ist es Ihrem Schützling möglich, ungestört gen Sechzehner zu preschen und einen Gewaltschuss anzubringen.
TIPP: Bei allen Freistößen können Sie mit den Richtungstasten den Ball anschneiden.

Elfmeter

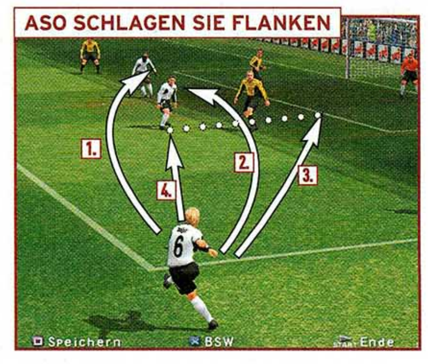
Eigentlich sind Strafstöße reine Glückssache. Trotzdem gibt es einige Schüsse, die riskanter sind als andere. Ein Rechtsfüßler – also ein Schütze, der von links anläuft – hat höhere Erfolgschancen, wenn er ins rechte Eck zielt. Bei Schüssen nach links ist die Wahrscheinlichkeit wesentlich höher, dass er das Leder am Tor vorbei, an den Pfosten oder an die Latte pfeffert. Bei Linksfüßlern verhält es sich umgekehrt.

Einwürfe

Drücken Sie bei der Ballannahme die R2-Taste und drücken Sie den Analogstick in die gewünschte Richtung. Ihr Ballkünstler dreht sich um seinen Gegenspieler und flitzt ungehindert los. Besonders effektiv: Drücken Sie bei der Annahme sofort die Sprint-Taste (R1), um einen kleinen Vorsprung herauszuholen.

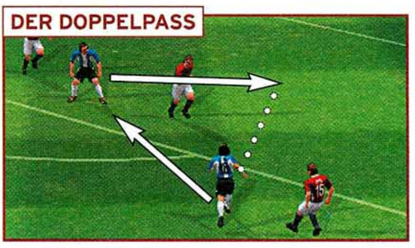
RALPH WOLLNER

ASO SCHLAGEN SIE FLANKEN



1. Kreis-Taste 1x drücken
2. Kreis-Taste 2x drücken
3. Steilpass mit Dreieck
4. Kreis-Taste 3x drücken

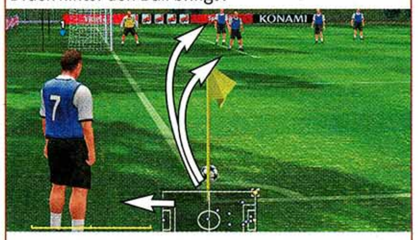
DER DOPPELPASS



Leiten Sie den Doppelpass mit L1 und der Dreiecks-Taste ein. Vollenden Sie den Spielzug mit der X-Taste.

DIE ECKBALL-VARIANTEN

Ecken bei zwei Stürmern:
Wenn Sie mit einem Kopfball zum Erfolg kommen wollen, müssen Sie die Ecke, je nach Stellung der Abwehr, auf den kurzen oder langen Pfosten spielen. Schneiden Sie den Ball so an, dass Ihr Stürmer Druck hinter den Ball bringt.

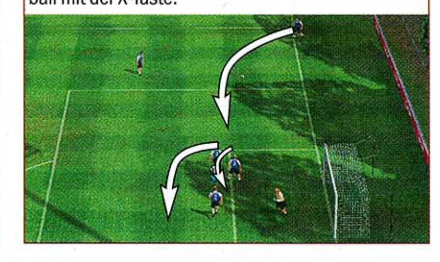


Wollen Sie eine Ecke verlängern (X-Taste), um danach abzustauben oder einzunicken, schneiden Sie den Ball in die andere Richtung an.

Ecken bei drei Stürmern:
Bei drei Spitzen zirkeln Sie den Ball auf den langen oder kurzen Pfosten und auf eine zentrale Position im Strafraum. Sie können versuchen, den Ball mit dem Mittelstürmer direkt zu verwandeln oder auf eine bessere Position weiterzuleiten.



Wenn Sie mit dem Eckball einen überraschenden Spielzug einleiten wollen, schlagen Sie die Flanke wie auf dem unteren Bild. Verlängern Sie den Eckball mit der X-Taste.



Die beste Gamepad-Belegung:

Verwundert über die Gamepad-Bezeichnungen? **PES 3** ist ursprünglich ein Konsolenspiel, deshalb erscheint die Tastenbenennung der PC-Gemeinde ungewöhnlich. Hier die Erklärung:



Die Schultertasten:

L1	Spieleranwahl
	Dribbeln
	Doppelpässe
	Weiter Steilpass
	(in Verbindung mit der Dreiecks-Taste)
R1	Sprinten

Die Action-Buttons:

(S=Sturm; D=Defensive)

Dreieck	Tödlicher Pass (S), Torwart herausholen (D)
Viereck	Torschuss (S), Unterstützung anfordern (D)
X-Taste	Kurzpass (S), Ball abnehmen (D)
Kreis	Hohe Flanke (S), Pass in die Spitze
	(S, In Verbindung mit L1), Grätschen (D)

FIFA Football 2004

Deutlich an Realismus zugelegt hat die diesjährige Auflage von EA Sports' FIFA Football. Aus diesem Grund stehen auch alte FIFA-Hasen in den anfänglichen Partien erst einmal auf dem Schlauch. Mit unseren Tipps erfahren Sie, was sich hinter neuzeitlichen Schlagworten wie „Off the Ball" verbirgt, um schon bald mit traumwandlerischer Sicherheit durch die Abwehrreihen zu tänzeln.

Ich verliere andauernd den Ball, sind Dribblings jetzt unmöglich?

1. Dribblings sind nicht unmöglich, aber doch deutlich schwieriger als noch in der Vorsaison. Setzen Sie lieber auf schnelle Doppelpässe, denn so knacken Sie wirklich jede Abwehr. Natürlich gibt es trotzdem vier Aktionen, die dazu dienen sollen, den gegenüberstehenden Abwehrspieler zu verwirren. Leider führen nur die wenigsten zu wirklich messbaren Erfolgen. Wenn Sie die rechte Schultertaste bei der Ballannahme gedrückt halten und gleichzeitig den rechten Analog-Stick von links nach rechts bewegen, vollführt Ihr Spieler einen Übersteiger. Die Erfolgschance, dadurch an einem Abwehrspieler vorbeizukommen, ist sehr gering, da der gleichzeitige Einsatz der Sprinttaste nicht möglich ist.

2. Etwas sinnvoller ist da schon der „Rückzieher", den Sie durch das Drücken der R-Taste und das Zurückziehen des Analog-Sticks ausführen. Benutzen Sie diesen Trick, um sich aus einem Pulk angreifender Gegner zurückzuziehen – so gewinnen Sie Platz. Mit diesem Trick gelingt es auch häufiger, an einem anstürmenden Gegner vorbeizukommen.

Mach mir den Maradona

Fast ausschließlich für die „Galerie" ist folgender Trick gedacht: Wenn Sie die R-Taste drücken und dabei den rechten Analog-Stick in einer Kreisbewegung rotieren lassen, macht Ihr Kicker den Maradona und lässt den Fuß um den Ball kreisen. Das sieht toll aus, bringt aber nur selten einen Vorteil. Lassen Sie es also einfach lieber sein und spielen Sie dafür einen sicheren Pass.

Ganz allein: Wie überwinde ich den Torwart?

Haben Sie keine Angst vor dem Alleinsein: Wenn Sie in einer Kontersituation allein auf den gegnerischen Torwart zulaufen, drücken Sie einfach die „Flachpass"-Taste und schieben dadurch fast immer den Ball am Goalie vorbei in die Maschen. Ein Dribbling gegen den Torwart empfiehlt sich nicht, da dieser sich mit aller Macht auf den Ball stürzt und ihn auch meist unter sich begräbt.

Machen Sie es wie Olli Kahn!

1. Jetzt drehen wir den Spieß einmal um: Sie sehen einen gegnerischen Stürmer auf Ihren Torwart losstürmen. Was tun? Hier empfiehlt es sich in vielen Situationen, den Torwart per Tastendruck wie einen wild gewordenen Olli Kahn aus seinem Gehäuse stürmen zu lassen. Gerade wenn es sich um einen Konter handelt, können Sie schon herausstürmen, wenn sich der Stürmer noch vor dem Strafraum befindet. Meistens zieht er dann nämlich sofort ab und schießt über das Tor.

2. Üben Sie das Herauslaufen aber in Freundschaftsspielen, denn es kommt aufs richtige Timing an. Wenn Sie zu einem falschen Zeitpunkt herausstürmen, wird der Gegner seelenruhig den Ball an Ihnen vorbeidonnern oder einfach Ihren Torwart überlupfen.

Ich verliere immer die Übersicht. Was kann ich dagegen tun?

Ein Problem bei der „Off the Ball"-Variante aus dem Spiel heraus ist oftmals die fehlende Übersicht. Gerade bei niedrigeren Auflösungen verlieren Sie schnell den Stürmer aus den Augen. Hier empfiehlt es sich auf jeden Fall, die Tele-Kamera einzustellen und die Ansichtshöhe auf den Maximalwert zu stellen. Um einen soliden Spielaufbau zu betreiben, ist der Einsatz der Tele-Kamera einfach unerlässlich, auch wenn dadurch die superbe Grafik weniger gut zur Geltung kommt.

Doppelpass, mein Freund und Helfer

Ebenfalls sehr wirksam, um zum Tor vorzudringen, ist das Spielen von Doppelpässen: Kicken Sie den Ball zu einem Mitspieler. Nun lassen Sie durch Drücken der linken Schultertaste den Spieler, der gerade den Ball abgespielt hat, in Position laufen, um den Ball direkt wiederzubekommen. So hebeln Sie leicht ganze Abwehrketten aus, ohne riskante Einzelaktionen versuchen zu müssen.

Standardsituationen: Ecke + Kopfball = Tor?

1. Ebenfalls völlig umgewöhnen müssen sich FIFA-Profis in Sachen Eckball. Wo früher recht ideenlos in die Mitte geballert werden konnte, um per Kopfball abzuschließen, entscheidet nun der „Nahkampf" im Strafraum über Wohl und Wehe Ihres Teams. Der rechte Analog-Stick

Off the Ball: So kommen Sie zum Erfolg!

Die neue „Off the Ball"-Funktion bei **FIFA 2004** verändert das Spiel völlig, so dass auch Veteranen erst einmal ins Trainingslager müssen. Im Spielaufbau kann die neuartige Steuerung ein toller Vorteil sein, wenn Sie sie denn richtig und dosiert zu nutzen verstehen.

1. Spielen Sie den Ball zu einem Ihrer Mittelfeldspieler und drücken Sie die linke Schultertaste auf dem Gamepad. Sie haben damit die „Off the Ball"-Steuerung aktiviert und steuern mit dem rechten Analog-Stick den ausgewählten Stürmer. Versuchen Sie den Kicker von seiner Bewachung zu lösen.

2. Nun müssen Sie auf zwei Dinge gleichzeitig achten: 1. Versuchen Sie, im Mittelfeld unbedingt am Ball zu bleiben, und 2. Lassen Sie den Stürmer in eine günstige Passposition laufen.

3. Den ersten Punkt bewerkstelligen Sie, indem Sie das Tempo aus dem Spiel nehmen und mit dem Mittelfeldspieler am Mittelkreis „herumtrödeln". Gehen Sie ruhig auch einmal einige Meter zurück, wenn ein Angreifer Sie attakkieren will.

4. Mit der Lob-Taste spielen Sie einen perfekten hohen Pass zum angewählten „Off the Ball"-Stürmer. Am besten versuchen Sie, den Ball über den Stürmer in dessen Lauf zu spielen, damit er mittels „One-Timer" direkt abziehen kann. Dies erreichen Sie, indem Sie den Stürmer vom Ball weglaufen lassen. Läuft er auf den ballführenden Spieler zu, wird er den Ball nämlich auf die Brust „serviert" bekommen, steht dann aber mit dem Rücken zum Tor.

5. Lassen Sie Ihren „Off the Ball"-Stürmer nicht zu arglos nach vorne laufen, da so immer wieder Abseitspositionen zustande kommen.

6. Wichtig: Warten Sie nicht zu lange, bis Sie den Pass auf den Stürmer spielen, denn dann riskieren Sie einen fatalen Ballverlust, der direkt in einen todbringenden Konter laufen kann. Falls Sie mit der Position, in die Sie Ihren Stürmer haben laufen lassen, nicht zufrieden sind, brechen Sie lieber die Aktion ab und spielen einen kurzen Pass zum nebenstehenden Mitspieler. Nun können Sie erneut in Ruhe aufbauen.

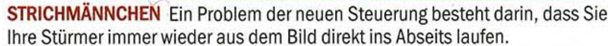


EIN BECKS BITTE Bei den Ecken versuchen Sie, den Ball vom Keeper wegzukicken, da ein guter Goalie sonst alles wegfaustet, was in seiner Nähe auftaucht.



WEG HIER Versuchen Sie, dem Abwehrspieler mit dem rechten Analog-Stick zu entfliehen. Halten Sie den Ball dabei nicht zu lange, sonst laufen Sie in einen Konter.





STRICHMÄNNCHEN Ein Problem der neuen Steuerung besteht darin, dass Sie Ihre Stürmer immer wieder aus dem Bild direkt ins Abseits laufen.



ALLES RAUS Durch Herauslaufen des Torwarts werden viele brenzlige Situationen bereits im Keim ersticken. Wenn Sie zu früh herauslaufen, ist der Ball fast immer im Tor.

Der Traum vom unschlagbaren Team

1. Wenn Sie einen Spieler eines anderen Vereins loseisen, sollten Sie stets eine oder zwei Millionen über dem verlangten Marktwert anbieten, dann werden Sie diesen Kicker auch bekommen.
2. Beim Kauf folgender Spieler können Sie nichts falsch machen: Thierry Henry, Ronaldinho, David Beckham, Ronaldo, Tim Howard, Roberto Carlos, Alessandro Del Piero, Devid Bellion, Ruud Van Nistelrooy und Hernan Crespo. Die meisten dieser Stars bekommen Sie allerdings erst, nachdem Sie mindestens eine Saison gespielt haben, es sei denn, Sie bieten gleich fünf Millionen mehr als verlangt.
3. Die aufgeführten Spieler gehören in ein Dream-Team. Wenn Sie ein solches aufbauen wollen, führt kein Weg am Verkauf eigener Spieler vorbei, da sonst das Geld nicht ausreicht. Haben Sie deshalb immer ein Auge auf den Menüpunkt „Mannschafts-News", denn dort stehen etwaige Angebote für einen Ihrer Spieler. Beim Aufbau eines Dream-Teams sollten Sie auch für jede Schlüsselposition einen gleich guten Spieler in Reserve haben.
4. Je spielschwächer die Mannschaft, die Sie trainieren, desto leichter ist es, die vorgegebenen Ziele zu erfüllen. Folgendes Dream-Team ist nahezu unschlagbar: Torwart: Tim Howard, Iker Casillas. Abwehr: Rio Ferdinand, Paulo Maldini, Alexandre Nesta, Roberto Carlos, Lilian Thuram, Sol Campbell. Mittelfeld: David Beckham, Zinedine Zidane, Cristiano Ronaldo, Luis Figo, Ronaldinho, Edgar Davids, David Bellion. Sturm: Thierry Henry, Ruud Van Nistelrooy, Ronaldo, Del Piero, Shevshenko, Adrian Mutu, Hernan Crespo.

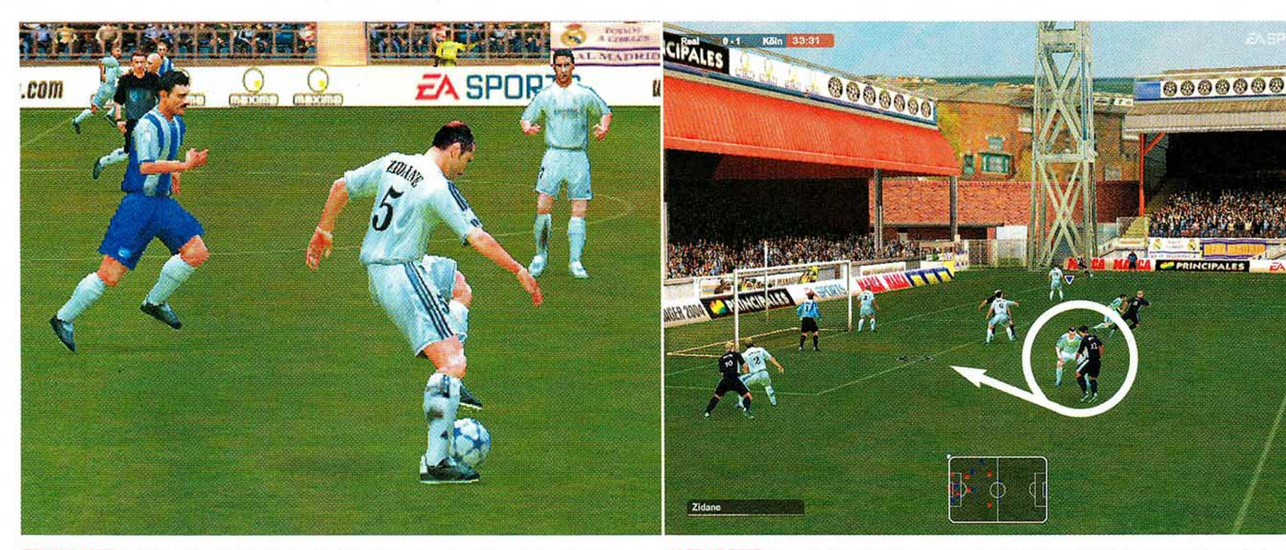
ist dabei Ihr Schlüssel zum Erfolg. Wählen Sie eine der vier Eckball-Optionen. Empfehlung: Treten Sie den Ball möglichst weit weg vom Torwart, da ein guter Goalie jeden Ball in der Nähe des Fünfmeterraumes wegfausten wird. Wählen Sie deshalb auch einen der drei Stürmer an, der nicht direkt ins Abwehrzentrum drängt.
2. Der Kampf im Strafraum vor der Ecke entscheidet, ob Sie den Ball bekommen und per Kopf in den Kasten katapultieren können. Das Timing ist hier besonders wichtig – deshalb immer den Countdown links im Bild im Auge behalten. Kurz vor Ablauf der Uhr sollte sich Ihr Stürmer vom Abwehrspieler weggestohlen haben. Mit dem rechten Stick stoßen Sie sich vom Gegner weg, mit dem linken laufen Sie.
3. Genauso wie bei der Ecke verhalten Sie sich bei indirekten Freistößen. Wählen Sie im Menü für Standardsituationen jene Laufvarianten, die sich für Ihr Spielermaterial anbieten. Die Angriffsstrategie bei einer Ecke macht deutlich, wie Sie sich als Abwehrspieler dabei verhalten müssen. Versuchen Sie den Gegner gar nicht erst an die Stelle kommen zu lassen, die bei einer Ecke markiert wird. Stoßen, schubsen oder halten Sie den Stürmer, um sein Timing zu „versauen" – dann haben Sie keine Probleme bei der Ecke.

Lassen Sie den Ball laufen, nicht die Spieler!

1. Leider können Sie nicht mehr direkt einen eigenen Spieler anwählen, trotzdem sollten Sie vom „Durchschalten" bei der Abwehrarbeit häufigen Gebrauch machen. Es ist nämlich völlig sinnlos, ständig den ballführenden Spieler zu „jagen" und ihm mit einem Spieler hinterherzulaufen. Wenn Sie sehen, dass nur ein langer Sprint Sie in Ballnähe bringen wird, schalten Sie auf den nächsten Abwehrspieler, um Kraft zu sparen.
2. Machen Sie ebenfalls häufigen Gebrauch von der Möglichkeit, sich von Ihren Mitspielern unterstützen zu lassen, indem Sie dazu per „R"-Taste aufrufen. Mit dieser Variante können Sie auch ganz hervorragend einen Libero aus der Abwehr stürmen lassen, um Sie zu unterstützen.
3. Achtung: Ziehen Sie möglichst keinen eigenen Spieler zu sich herüber, der einen Gegner in Manndeckung hat, da Sie so riesige Lücken schaffen. Wenn keine Alternative in der Nähe ist, macht es meistens mehr Sinn, mit dem freien Abwehrspieler zu „tackeln". Auf Manndeckung sollten Sie übrigens in der Taktik nur Wert legen, wenn das gegnerische Team eine echte „Granate" in der Mannschaft hat (etwa einen Stürmer wie Ruud Van Nistelrooy).

Vorsicht vor der „Blutgrätsche"!

Seien Sie vorsichtig bei harten Grätschen von hinten, da die **FIFA**-Schiedsrichter das deutlich rigoroser ahnden als in den Vorjahren. Versuchen Sie immer erst einen Ball „abzulaufen", indem Sie mit Ihrem Spieler „gegen" den Angreifer rennen. Klappt das nicht, nutzen Sie die „Stocher"-Taste. Auch hier wird deutlich häufiger Foul gepfiffen, sogar bei kleinen Rempeleien im Strafraum. THORSTEN SEIFFERT



TRICKKISTE Leider sind die Tricks im direkten Mann-gegen-Mann-Duell meist keine große Hilfe. Da ist es besser, einen geschickten Doppelpass zu spielen.

ALTE KLETTE Lassen Sie bei einer Ecke den gegnerischen Stürmer nicht an den anvisierten Punkt zum Kopfball gelangen, indem Sie zerren und schubsen.

Fußballmanager 2004

Der Weg zum Meister aller Klassen ist steinig. Wer im Fußballmanager 2004 von EA Sports die Liga dominieren will, einen Champions-League-Titel absahnen möchte und auch noch die Nationalmannschaft zu Ruhm und Ehre führen will, benötigt unsere Tipps.

Spielkontrolle

Im **FM 2003** war es häufig schwierig, eine 1:0-Führung einfach nur über die Zeit zu bringen. Die Lösung für dieses Problem im **FM 2004** heißt Spielkontrolle. Wenn eine Mannschaft über einen gewissen Vorsprung verfügt oder klar stärker ist, kann sie versuchen, den Gegner unter Kontrolle zu bekommen. Wenn das gelingt, hat das die folgenden Effekte:

1. Kraftersparnis
Die kontrollierende Mannschaft spart Kraft, der Gegner rennt dem Ball hinterher. Tatsächlich wird im Kontrollmodus nur die Hälfte der Müdigkeitspunkte vergeben.

2. Weniger Chancen durch den Gegner
Die Anzahl der Chancen des Gegners reduziert sich um 50 Prozent. Dieser Wert erhöht sich für jeden Punkt über 2 (siehe Tabelle unten) um weitere 5 Prozent.

3. Weniger eigene Chancen
Die Anzahl der eigenen Chancen reduziert sich um 65 Prozent. Die Spielweise und ihre Auswirkung auf die Anzahl der herausgespielten Chancen:

Spielweise	Reduzierung Chancen Gegner	Reduzierung Eigene Chancen
1	80%	120%
2	90%	110%
3	100%	100%
4	100%	100%
5	100%	100%
6	90%	90%
7	80%	80%

4. Geringeres Konterrisiko
Bis zu einer Spielweise von 3 (also sehr defensiv) läuft die das Spiel kontrollierende Mannschaft nicht mehr in einen Konter des Gegners. Bei einer Spielweise von 4 oder 5 wird dieses Risiko auf 20 Prozent des normalen Wertes reduziert, ansonsten auf 50 Prozent.

Wann kann die Kontrolle übernommen werden?

Es wird die Summe der Spielstärken der beiden Teams verglichen. Für jeweils volle 10 Prozent Unterschied wird 1 Punkt vergeben. Für jedes Tor, das eine Mannschaft in Führung liegt, ebenfalls. Eine Mannschaft mit 4 oder mehr Punkten kann immer die Kontrolle ausüben. Eine Mannschaft mit 3 Punkten kann die Kontrolle ausüben, wenn sie mit mindestens 1 Punkt Einsatz mehr spielt. Eine Mannschaft mit 2 Punkten kann die Kontrolle ausüben, wenn sie mit mindestens 3 Punkten Einsatz mehr spielt. In diesen Fällen wird der Button „Kontrolle“ aktiviert, vorher ist er gesperrt. Logischerweise kann immer nur eine Mannschaft gerade die Kontrolle ausüben.

Können auch Computervereine die Kontrolle übernehmen?

Computervereine übernehmen ab 5 Punkten Vorsprung mit je 50 Prozent die Kontrolle. Sie geben sie erst wieder ab, wenn die Bedingungen für die Kontrolle nicht mehr erfüllt sind.

Spieler warmlaufen lassen

Nutzen Sie diese Funktion unbedingt. Sie reduziert nicht nur das Verletzungsrisiko Ihrer Spieler, sondern kann auch eingesetzt werden, um die Spieler auf dem Platz noch einmal richtig zu motivieren. Übertreiben sollten Sie es allerdings nicht. Spieler, die sich zu lange warmlaufen, ohne dann eingesetzt zu werden, verlieren schnell Moralpunkte. Wenn Sie einen Spieler allerdings loswerden wollen, können Sie auf diese Weise seinen Abschied beschleunigen. Zur Vermeidung von Verletzungen sollte sich ein Spieler mindestens fünf Minuten warmlaufen. Normalerweise sollte sich ein Spieler nicht mehr als 15 Minuten warmlaufen, sonst besteht jederzeit das Risiko, dass er 5 Moralpunkte verliert (1/60 pro Minute). Ab 30 Minuten Warmlaufzeit erhöht sich der mögliche Moralverlust auf 10 Punkte.

Spezielle Kommandos im 3D-Spiel

Torhüter aktivieren

Die innige Verwandtschaft zur Fußball-Simulation **FIFA 2004** zeigt sich vor allem in den Spielszenen und deren Steuerung außerhalb der „Football Fusion“. So kann man im 3D-Spiel bei eigenem Ballbesitz mit der Taste „Q“ den Torhüter aktivieren. Dieser verlässt dann seinen Kasten und versucht den eigenen Angriff zu unterstützen beziehungsweise dem Stürmer entgegenzulaufen. Mithilfe der Taste „E“ rufen Sie in brenzligen Situationen einen zweiten Verteidiger herbei, was jedoch nur ratsam ist, wenn dieser nicht an eine Manndeckung gebunden ist. Wenn er nämlich eigentlich einen bestimmten Gegenspieler in Schach hält, öffnen sich durch sein Eingreifen an anderer Stelle gefährliche Lücken.

Ball wegschlagen

Die „W“-Taste kann Ihnen helfen, eine kritische Situation in Ihrem eigenen Strafraum heil zu überstehen. Darüber hinaus ist sie aber auch bei Verletzungen oder bei eigenen Auswechslungen von großem Nutzen. Wenn Sie

F

Das Transfersystem

1. Während der Verhandlungen mit einem Spieler kann man diesem eine bestimmte Rolle im Team versprechen. Das ist wichtig für die Einschätzung des Angebots durch den Spieler und für seine Moral nach der Unterschrift, besonders wenn er nicht zum Einsatz kommt. Die Rolle eines Spielers wird in der Spielerinfo ausgegeben.

2. Keine Boni oder Abzüge bekommt man, wenn man dem Spieler „Ich möchte dich in meiner Mannschaft haben“ mitteilt. Die weiteren Versprechungen bewirken Folgendes:

„Ich möchte ein Team um dich herum aufbauen“: 10 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler bei den drei besten im Team wäre. Wirkt erst ab drei Jahren Vertragslänge. Der Spieler wird später 10 Prozent schneller sauer als normal.

„Du wirst auf deiner Position keine Konkurrenz haben“: 20 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen, 20 Prozent Nachteil, wenn der Spieler nicht spielt. Bei diesem Versprechen wirken alle Konkurrenzereignisse (siehe Kapitel bei den Spielerinteraktionen) dreifach schlimm.

„Es ist keine Frage, dass du bei mir immer einen Stammplatz hast“: 10 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen. Der Spieler wird 25 Prozent schneller sauer als normal.

„Wir möchten dich unbedingt längerfristig an den Verein binden“: 5 Prozent Vorteil ab drei Jahren Laufzeit des Vertrages. Bei Moral <70 wird der Spieler 20 Prozent schneller sauer.

„Du hast eine gute Chance, Stammspieler zu werden“: 10 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler <25 Jahre alt ist. Der Spieler wird 20 Prozent schneller sauer, wenn er nicht innerhalb einer Saison wenigstens bei einem Drittel aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

„Ich möchte, dass du hier deine Karriere beendest“: 10 Prozent Vorteil, wenn der Spieler >30 Jahre alt ist und der Vertrag mindestens drei Jahre läuft. Keine weiteren Nachteile.

„Es wird für dich sicher nicht einfach, aber du hast eine gute Chance“: 15 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 20 Prozent weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (30 Prozent), wenn der Spieler zu den besten Acht im Kader gehören würde.

„Ich möchte dich als Ergänzungsspieler“: 30 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 50 Prozent weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (60 Prozent), wenn der Spieler zu den besten Acht im Kader gehören würde.

„Ich werde dich langsam aufbauen. Du wirst ein großer Spieler“: 20 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, wenn der Spieler ein Talent von 4 oder 5 hat und er maximal 23 Jahre alt ist. Der Spieler wird 40 Prozent weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei einem Drittel aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

„Du wirst sicher die eine oder andere Chance erhalten“: 20 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, der Spieler wird 40 Prozent weniger schnell sauer, wenn er innerhalb einer Saison wenigstens bei 20 Prozent aller Spiele zum Einsatz gekommen ist.

„Ich möchte, dass du gut trainierst, auch wenn du nicht spielst“: 40 Prozent Nachteil bei den Verhandlungen, aber später 75 Prozent weniger schnell sauer, wenn er nicht spielt. Der Nachteil verdoppelt sich (80 Prozent), wenn der Spieler zu den besten Acht im Kader gehören würde.

„Bei uns in der Mannschaft ist einfach immer eine tolle Stimmung“: 5 Prozent Vorteil bei den Verhandlungen. Spieler wird bei einer Stimmung unter 10 um 10 Prozent schneller sauer, sonst 10 Prozent weniger schnell.

ein solches Kommando rufen, wird der Verteidiger in der Regel den Ball auf dem schnellsten Weg ins Seitenaus befördern. Damit steht einem Wechsel nichts mehr im Wege.

Verträge: So klappt's mit dem Wunschspieler

Geheime Boni bei den Verhandlungen

1. Bei der Entscheidung eines Spielers für einen Verein spielen nun auch andere Faktoren als nur die Zahlen im Vertrag eine Rolle. Diese werden während der Verhandlungen auch ausgegeben.
2. Stimmung im Team: Jeder Punkt über 10 bringt 0,5 Prozent Bonus bei den Verhandlungen. Jeder Punkt unter 10 sorgt für 0,5 Prozent Abzug. Die Stimmung in Ihrer Mannschaft können Sie jedoch konkret beeinflussen. Die Veranstaltung einer Feier bringt zwei Stimmungspunkte (wird aber bei mehreren Feiern immer weniger). Ein trainingsfreier Tag bringt einen weiteren Stimmungspunkt.
Disziplin: Jede Stufe Disziplin über dem Zustand „Alles OK" kostet 2 Prozent. Dennoch sollten Sie die Zügel nicht schleifen lassen. Je härter Sie vorgehen, desto weniger tanzen Ihnen Ihre Spieler später auf der Nase herum.
Vereinsprestige: Jede Stufe Prestige bringt 1 Prozent Bonus. Über Erfolge können Sie langfristig das Prestige eines Vereins verbessern.
Managerlevel: Jeder Level des Managers über 5 bringt 1 Prozent Bonus, jeder darunter kostet 1 Prozent. Sie haben es selbst in der Hand. Wenn Sie als Meistertrainer bekannt sind, werden auch gute Spieler eher zu Ihnen kommen.

Ausstiegsklauseln

Es gibt eine ganze Reihe von Sonderregelungen, die es einem Spieler erlauben, den Verein unter bestimmten Umständen zu verlassen. Die besten (sie sind volle 15 Prozent des Gehaltes wert) sind: 1. Freigabe bei Angebot aus dem Ausland, 2. Freigabe, wenn ein beliebiger Erstligist sich meldet, 3. Freigabe, wenn in einer Saison <50 Prozent der möglichen Spiele gespielt. Allerdings sind diese nicht ganz ohne Risiko, denn der Spieler kann später unter Umständen ablösefrei wechseln.

Geld sparen

Sie können Ihre aktuellen Transferausgaben senken, indem Sie mit interessierten Vereinen Sonderprämien nach einer bestimmten Anzahl von Spielen aushandeln. Gerade in einer unteren Liga ist das praktisch, da Sie diese Spieler oft nach zwei Jahren ohnehin wieder abgeben. Maximal kann diese Prämie 20 Prozent der gebotenen Ablösesumme betragen. Das Infoset „Benötigte Zähler" (zum Beispiel bei der Aufstellung oder im Spielkader aufrufbar) hilft Ihnen, diese Sonderprämien im Griff zu behalten. Hier können Sie sehen, wie oft Sie einen Spieler noch einsetzen können, ehe die Sonderprämie fällig wird.

Psst! Geheimhaltung von Verhandlungen

1. Wenn Sie mit einem Spieler verhandeln und dies vor Ihren Spielern, anderen Vereinen und der Presse geheim halten wollen, sollten Sie auf folgende Dinge achten: Spieler plaudert: Dies geschieht mit einer Wahrscheinlichkeit von 10 Prozent. Ein wichtiger Faktor ist aber auch der Charakter des Spielers. So plaudert ein Spieler mit dem Attribut „Skandalnudel", „Rotes Tuch", „Legionär" oder „Egoist" eher, während ein Spieler mit hoher Vereins-Identifikation eher schweigt. Ein 3-Sterne-Angebot reduziert die Wahrscheinlichkeit übrigens um 10 Prozent, ein 2-Sterne-Angebot um 5 Prozent.
2. Presse merkt etwas: Dies geschieht mit einer Wahrscheinlichkeit von 5 Prozent. Weitere Faktoren sind: Prestige des Vereins: jeweils +3 Prozent (mehr Presse); Spielstärke des Spielers: jeweils +3 Prozent (mehr Presse). Wichtig: Steht der Spieler auf der Transferliste, so wird der ermittelte Prozentwert noch einmal mit 2 multipliziert. Je bedeutender also der Wechsel, desto größer die Gefahr einer Entdeckung. Diese Wahrscheinlichkeit kommt nur zum Tragen, wenn der Spieler nicht bereits selbst geplaudert hat.

Verpflichtung von Spielern aus unteren Ligen

1. Spieler aus unteren Ligen sind im **FM 2004** jetzt erheblich günstiger als Spieler mit vergleichbarer Erstligaerfahrung. Dafür ist ihre Verpflichtung allerdings riskanter. Nach der Verpflichtung eines Spielers aus einer unteren Liga wird seine Leistung in zwei Schritten im Abstand von einigen Monaten überprüft. Dabei hängt es ausschließlich von seiner tatsächlichen Leistung in der neuen Liga ab, ob er seine Stärke behalten kann oder ob er sich verschlechtert. In seltenen Fällen ist sogar eine weitere Steigerung möglich.
2. Maximal kann ein Spieler vier Stärkepunkte verlieren (zwei in jedem Schritt). Verletzungen werden bei der Bewertung berücksichtigt und verzögern eventuell die Festlegung der neuen Stärke. Ein Spieler, der sich direkt nach seiner Verpflichtung verletzt, wird also nicht automatisch abgewertet.

Stellen Sie einen Scout ein!

Um unliebsame Überraschungen bei der Verpflichtung von Spielern zu vermeiden, sollten Sie unbedingt einen Scout anstellen und alle Spieler vor einer Verpflichtung beobachten, besonders Spieler aus dem Ausland, die Sie nicht so genau kennen. Verpflichten Sie niemals einen Spieler, den Sie vorher nicht gescoutet haben. Ein Scout kann Sie vor unangenehmen Überraschungen schützen. Besonders wertvoll sind Scouts, die bei aktivierten versteckten Attributen das Talent eines Spielers erkennen können.

Level 6: „Erkennt Talent, Hero-Spieler, taktische Ausbildung genau"
Level 5: „Erkennt Talente und Hero-Spieler genau"
Level 5: „Kann Talent und taktische Ausbildung exakt einschätzen"
Level 4: „Erkennt präzise das Talent eines Spielers"
Level 3: „Erkennt ungefähr das Talent eines Spielers (+/-1)"
Level 1: „Erkennt grob das Talent eines Spielers (+/-2)"

Achten Sie darauf, immer den bestmöglichen Scout für diesen Bereich zu verpflichten. Das zahlt sich aus.

Kleine, aber feine Tipps

Echte Freunde steh'n zusammen:

Achten Sie darauf, dass Sie durch den Verkauf eines Spielers keine befreundeten Spieler trennen, da dies zu einem Moralverlust führt. Wenn Sie also die Wahl zwischen zwei Spielern haben, die Sie verkaufen könnten, dann sollten Sie das berücksichtigen.

Alleingänge im 3D-Spiel

Die Stürmer brechen ständig durch Ihre Abwehrreihen? Sie kassieren viel zu viele Gegentore auf immer dieselbe Weise? Manchmal ist die Lösung ganz einfach: Ziehen Sie einfach Ihre beiden Innenverteidiger ein Stückchen in die Mitte. Schon machen Sie es Ihrem Gegner erheblich schwerer.

Spielbeschleunigung

Galt im **FM 2003** die Spielbeschleunigung noch für das ganze Spielfeld, so ist diese jetzt auf das Mittelfeld beschränkt. Sobald der Ball die Entfernung von 30 Metern zu einem der beiden Tore unterschreitet, wird automatisch wieder auf die normale Geschwindigkeit zurückgeschaltet. Eingestellt werden kann die Beschleunigung mit der „F8"-Taste. Wenn Sie diese Taste ein weiteres Mal betätigen, wird wieder zur normalen Geschwindigkeit zurückgeschaltet.

Wechsel der Trainingsziele

Wenn Sie das Trainingsziel eines Spielers ändern wollen, sollten Sie das erst dann machen, wenn er sein zuvor eingestelltes Ziel entweder vollständig erlernt oder zumindest



TRANSFER Sie sparen kurzfristig Geld, wenn Sie bei einem Transfer eine Zusatzzahlung nach einer bestimmten Anzahl an Spielen vereinbaren.



NAMENSRECHT Der ständige Verkauf der Namensrechte Ihres Stadions verärgert die Fans. Ein jährlicher Wechsel bringt zwar viel Geld, aber auch Unruhe in den Verein.

Neue Gebäude im Vereinsgelände

Das Vereinsgelände des **FM 2004** wurde vor allem im Bereich „Sonstiges" erweitert. Hier alle neuen Gebäude mit Effekten und Preisen im Überblick.

Gebäude	Effekt	Preis
Vereinsrestaurant	5-Prozent-Bonus bei der Verpflichtung neuer Vereinsangestellter. 10.000 Euro Einnahmen pro Monat.	600.000 Euro
Luxus-Vereinsrestaurant	Weiterer 5-Prozent-Bonus bei der Verpflichtung neuer Vereinsangestellter. Zusätzliche 10.000 Euro Einnahmen pro Monat.	1.200.000 Euro
Reisebüro	Mit dem Reisebüro können die eigenen Auswärtsfahrten vermarktet werden. Dies lohnt sich ab 400 Auswärtsfahrern pro Partie.	400.000 Euro
Sprachschule	Keine Sprachprobleme mehr bei ausländischen Spielern	700.000 Euro

33 Prozent beziehungsweise 66 Prozent Trainingsfortschritt erzielt hat. In diesen Fällen verlernt er diese Fähigkeit nicht mehr. Eine Ausnahme gibt es bei schweren Verletzungen. Da **FIFA Football 2004** ein Stärkesystem von 1 bis 10 verwendet, kommen die 33-Prozent- und 66-Prozent-Fortschritte im 3D-Spiel und bei Football Fusion voll zur Geltung. Im Textmodus sind nur die Stufen -1, 0, +1 und +2 relevant.

Erfahrung

Ihre Spieler können Sie in diesem Punkt oft auf ganz einfache Weise verbessern. Wie viele Spiele ein Spieler noch bestreiten muss, ehe er die nächste Erfahrungsstufe erklimmt, können Sie im Infoset „Benötigte Zähler" – ersichtlich etwa in der Mannschaftsaufstellung oder im Spielerkader – für alle Spieler auf einen Blick abrufen. Häufig genügen einige wenige Einsätze, um dem Spieler eine Aufwertung zu ermöglichen. Das kann auf dem Transfermarkt eine ganze Menge Geld bringen.

Stadionausbau

Wenn das eigene Stadion als Austragungsort für eine EM oder eine WM ausgewählt wird, finanziert die Stadt 20 Prozent des Stadionneubaus mit. Wenn Sie also ohnehin einen Ausbau planen, ist das der richtige Zeitpunkt.

Eingespieltheit Nationalmannschaft

Der Wert für die Eingespieltheit wird ganz normal berechnet (aus den Länderspielen). Allerdings werden danach 5 Punkte abgezogen. Spielen allerdings mindestens zwei Spieler aus dem Kader bei derselben Mannschaft, gibt es pro Spieler mit einem Wert über 1 wieder einen Punkt dazu. Wenn Sie also mit vier Spielern von Bayern München spielen, erhalten Sie einen Bonus von 3 Punkten auf die Eingespieltheit Ihrer Mannschaft.

Verborgene Attribute

Als erster Manager in der **FM**-Reihe verwendet der **FM 2004** versteckte Attribute. Dabei bekommt jeder Spieler für jedes versteckte Attribut einen Wert zwischen 0 und 3 zugewiesen. Normalerweise geschieht dies zufällig, aber es gibt diverse Boni, abhängig von den Fähigkeiten bzw. Charaktereigenschaften des Spielers. Gute Scouts sind übrigens trotz aller Geheimhaltung gelegentlich erfolgreich und weisen auf solche Besonderheiten bei beobachteten Spielern hin. Ein Grund mehr, im **FM 2004** das Scouting noch intensiver zu nutzen als vorher.

Belastbarkeit

Diese zusätzliche Eigenschaft gibt an, wie gut ein Spieler mit vielen Spielen in kurzer Zeit zurechtkommt. Wenn ein Spieler in diesem Bereich einen hohen Wert hat, sinkt seine Müdigkeit schneller als bei anderen Spielern wieder gegen 0. Es gibt vier Stufen: gering, normal, hoch und sehr hoch. Ein Spieler mit geringer Belastbarkeit bekommt 10 Prozent Müdigkeitspunkte aufgeschlagen. Spieler mit hoher Belastbarkeit erhalten 10 Prozent weniger Müdigkeitspunkte, Spieler mit der Eigenschaft „Sehr hoch" sogar 20 Prozent weniger. Sehr junge und alte Spieler neigen hierbei zu schwächeren Werten und müssen langsam an Belastungen herangeführt bzw. am Karriereende geschont werden. Für die folgenden Fähigkeiten gibt es Boni:

Eigenschaft	Belastbarkeit	
Schusskraft	+1/+2	+1
Konstanz	+2	+1
Einstellung	+2	+1
Führungsqualitäten	+1/+2	+1

Verletzungsanfälligkeit

Dies ist das zweite verborgene Attribut. Wird ein Spieler generiert, so wird er mit 80 Prozent mit der bisherigen Wahrscheinlichkeit im normalen Umfang Verletzungen erleiden, 10 Prozent der Spieler sind besonders verletzungsanfällig, weitere 10 Prozent weniger. Wieder gibt es für einige Fähigkeiten Boni:

Eigenschaft	Verletzungsanfälligkeit	
Antritt	+1	-1
Schnelligkeit	+2	-1
Fairness	+2	+1
Konstanz	+2	+1

Professionalität

Eine dritte verborgene Eigenschaft ist die professionelle Einstellung. Bei 80 Prozent der Spieler ist diese normal, 10 Prozent der Spieler sind weniger professionell, die übrigen 10 Prozent dafür besonders. Auch hier erhalten die Spieler unter bestimmten Voraussetzungen Bonuspunkte:

Eigenschaft	Professionalität
Vereinsidentifikation -1	-1
Vereinsidentifikation +2	+1
Konstanz +2	+1
Einstellung +1	+1
Einstellung +2	+2
Führungsqualitäten +1/+2	+1
Image -1	+1
Image +1	-1
Image +2	-2

Setzen Sie auf die Jugend!

Versuchen Sie, Ihren Jugendspielern immer möglichst erfahrene Spieler als Mentoren zuzuweisen. Wichtig ist außerdem, dass der Mentor selbst immer die entsprechende Fähigkeit besitzt, damit er diese auch vernünftig weitergeben kann (Spielstärke geht immer). Geeignete Spieler sind jeweils in orangefarbener Schrift dargestellt. Nutzen Sie auch die Chance, Ihre Jugendspieler mit der 1. Mannschaft trainieren zu lassen, langfristig werden sowohl die Spieler als auch Sie



STADIONNEUBAU Falls Ihr Stadion als WM-/EM-Austragungsort gewählt worden ist, spendiert die Stadt bei einem Neubau satte 20 Prozent.



TRAINING Bei Trainingseinheiten, in der Sie selbst Hand anlegen, sollten Sie vorher den Zustand Ihres Teams checken, um Überbelastungen auszuschließen.

Jugendcamps

Der folgenden Tabelle können Sie alle Informationen über die im **FM 2004** enthaltenen 20 Jugendcamps entnehmen, die Sie überall auf der Welt gründen können. Nahe liegend ist natürlich die Gründung eines Camps in Recife, aber auch Buenos Aires, Durban, Lagos, Bogota und Namibia sind sehr interessant. Um mit den Finanzen nicht völlig aus dem Ruder zu laufen, bietet sich das Camp in Lagos an, da es im Vergleich zu anderen erschwinglich ist und trotzdem eine solide Anzahl Talente ausbildet und einen Technikbonus bietet.

Stadt/Land	Talentverteilung	Preis (Anschaffung)	Preis (Unterhalt)
Asuncion, Paraguay	Solide Anzahl Talente	1.500.000	150.000
Bangalore, Indien	Wenige große Talente	1.000.000	100.000
Bogota, Kolumbien	Solide Anzahl Talente, Technikbonus	1.750.000	175.000
Boston, USA	Solide Anzahl Talente	2.500.000	250.000
Buenos Aires, Argentinien	Sehr große Talente, Technikbonus	2.000.000	200.000
Durban, Südafrika	Solide Anzahl Talente, Technikbonus	1.750.000	175.000
Islamabad, Pakistan	Wenige große Talente	1.000.000	100.000
Kairo, Ägypten	Solide Anzahl Talente	1.500.000	150.000
Kiew, Ukraine	Solide Anzahl Talente	1.500.000	150.000
Lagos, Nigeria	Solide Anzahl Talente, Technikbonus	1.250.000	125.000
Monterrey, Mexiko	Solide Anzahl Talente	1.500.000	150.000
Negril, Jamaika	Solide Anzahl Talente	1.500.000	150.000
Perth, Australien	Wenige große Talente	2.500.000	250.000
Prag, Tschechien	Solide Anzahl Talente	1.500.000	150.000
Recife, Brasilien	Sehr große Talente, Technikbonus	2.000.000	200.000
Seoul, Südkorea	Wenige große Talente	2.000.000	200.000
Vancouver, Kanada	Solide Anzahl Talente	2.500.000	250.000
Wellington, Neuseeland	Wenige große Talente	2.500.000	250.000
Windhoek, Namibia	Solide Anzahl Talente, Technikbonus	1.250.000	125.000
Yokohama, Japan	Wenige große Talente	2.000.000	200.000

als Manager davon profitieren. Um maximale Ruhe bei Ihrer Jugendarbeit genießen zu können (keine lästigen Eltern und sonstigen störenden Einflüsse), sollten Sie bei genügend Geld sowohl Tutoren zur Stabilisierung der schulischen Leistungen einstellen (hilft gegen die Eltern) als auch ein Mädcheninternat errichten (hilft gegen die sonstigen störenden Einflüsse).

Das liebe Geld

Börsengang

Ein Börsengang hat nicht nur Vorteile. Nach dem Gang an die Börse sind die Anteilseigner erheblich kritischer als der bisherige Vorstand. Wenn es nicht läuft, werden Sie sehr viel schneller entlassen, als das noch vor dem Börsengang der Fall gewesen wäre. Damit Sie die wirklichen Folgen besser einschätzen können, sollten Sie besser Schritt für Schritt an die Börse gehen. Sonst bringen Sie Ihrem Verein zwar durch den Börsengang Geld ein, die Früchte Ihrer Arbeit darf aber Ihr Nachfolger ernten.

Verkaufen Sie Ihren guten Namen

Beim Verkauf der Namensrechte des Stadions hängt es von der eingestellten Vertragslaufzeit ab, wie viel Geld der Sponsor ausschüttet. Wenn man von 100 Prozent für das erste Jahr ausgeht, werden diese Beträge für jedes weitere Jahr um jeweils 10 Prozent reduziert. Wenn Sie also planen, lange bei einem Verein zu bleiben, sollten Sie die Namensrechte immer kurzfristig verkaufen. Falls ein Verein für Sie ohnehin nur eine Durchgangsstation ist, sollten Sie dagegen immer Zehn-Jahres-Verträge abschließen. Kurzfristige Verträge haben allerdings auch einen Nachteil, da Sie sich auf diese Weise immer wieder Ärger mit den Fans bekommen. Ein richtig unbeliebter Manager hat dabei durchaus auch gewisse Auswirkungen auf die Besucherzahlen.

THORSTEN SEIFFERT, GERALD KÖHLER

MEHR DETAILS, TIPPS UND KNIFFE GIBT ES IM FM2004-MANAGER-GUIDE. ERHÄLTLICH ALS EXKLUSIVE ABO-PRÄMIE BEI PC GAMES (SIEHE SEITE 131).



JUGENDARBEIT Lassen Sie Ihre Jugendmannschaft ruhig ab und zu mit den Profis trainieren. Stellen Sie zudem Mentoren an die Seite Ihrer Kicker.

WARMGELAUFEN Wenn Sie einen Spieler loswerden wollen, lassen Sie ihn einfach in jedem Spiel eine ganze Halbzeit warmlaufen. Das macht keiner lange mit.

Spellforce Komplettlösung Teil 2

Im zweiten Teil unserer Komplettlösung führen wir Sie bis zur Brutstätte der Eisernen Legionen. Außerdem finden Sie am Ende dieses Artikels eine Übersicht aller Nebenquests.

Feindliche Angriffswellen

Feinde werden in Lagern generiert, sammeln sich dort zu einer gewissen Angriffsstärke und rücken dann gegen den Spieler vor. So bleiben stets Truppen zur Verteidigung zurück und man ist ständig mit der Verteidigung beschäftigt. Je länger eine Karte gespielt wird, desto heftiger werden die Angriffe. Attackieren Sie feindliche Lager nur dann, wenn Sie auch Gebäude vernichten können. Sonst verlieren Sie höchstens Truppen, haben aber keinen taktischen Vorteil erzielt.

Ohne Rune keine Gegner

Auf den meisten Karten werden erst feindliche Truppen generiert, wenn Sie ein Monument besetzen. Drücken Sie also nicht Ihre Runen in jedes Monument, sondern schauen Sie sich vorher gut um. Oft sind die Lager im Urzustand nur schwach besetzt und es ist möglich, die Brutstätten im Alleingang zu vernichten. Da kein Nachschub erschaffen wird, können Sie hier auch gut mit der Anlock-Taktik arbeiten (siehe: Die Anlock-Taktik). Magier, die an Gebäuden kaum Schaden verursachen können, tun sich mit dieser Taktik natürlich schwer.

Angriff mit zwei Gruppen

Wenn Sie es mit einem großen feindlichen Lager zu tun haben, aus dem ständig Truppen angreifen, können Sie mit dieser – zugegeben verlustreichen – Taktik einen Vorteil erzielen: Bilden Sie zwei Gruppen mit möglichst vielen Nahkämpfern. Eine Gruppe dient dazu, alle in der Basis stationierten Feinde in Gefechte zu verwickeln. Die zweite Truppe kann dann unbehelligt die Gebäude zerstören. Selbst wenn Ihre Armee bei diesem Angriff aufgerieben wird, haben Sie dafür gesorgt, dass die Angriffe auf Ihren Stützpunkt nachlassen.

Die Anlock-Taktik

Nutzen Sie das Gegner-Verhalten aus. Wenn Sie erspäht werden, greifen alle Feinde in Reichweite an. Laufen Sie dann vor den Feinden weg. Nach einer kurzen Strecke drehen die ersten Gegner wieder um. So können Sie kleine Gruppen von der Feindestruppe lösen und erfolgreich bekämpfen. Mit dieser Taktik können Sie die Verteidigung eines Lagers so weit schwächen, dass ein anschließender Angriff erfolgreich ist.

Nebenquests

Erledigen Sie alle Nebenquests so früh wie möglich. Die zusätzliche Erfahrung lässt Sie schneller aufsteigen und es winken oft wertvolle Belohnungen. Achten Sie auf die Einblendung „Ihr Questbuch wurde aktualisiert" – das bedeutet, dass Sie entweder eine neue Quest erhalten haben oder einen questrelevanten Gegenstand aufgenommen haben. Um Ihnen die Sache etwas leichter zu machen, finden Sie auf der letzten Seite dieser Lösung alle Nebenquests in einer praktischen Übersicht.

Erfahrung sammeln

Unter vielen Spielern herrscht der Irrglaube, dass der Avatar nur Erfahrung sammelt, indem er selber Gegner besiegt. Es ist vollkommen egal, ob ein Held, eine Einheit oder ein Verteidigungsturm einen Feind zur Strecke bringt – die Erfahrung wird immer dem Avatar zugeschrieben.

Click & Fight: Gezielt heilen

Wenn Ihr Avatar oder einer der Helden über einen Heilungszauber verfügt, können Sie geschwächte Truppen kurz vor deren Ableben wieder mit neuer Lebenskraft beglücken. Picken Sie sich dazu einfach den schwächsten Kämpfer heraus und klicken Sie auf den Heilungszauber unter dem Bild der Einheit. Versuchen Sie, den Zauber so spät wie möglich zu sprechen.

Click & Fight: Gezielt angreifen

Nutzen Sie die „Tab"-Taste, um sich den jeweils stärksten Gegner anzeigen zu lassen. Per Click & Fight heizen Sie nun dem dicksten Brocken gezielt ein. Vorsicht: Der stärkste Gegner ist nicht unbedingt immer der gefährlichste! Viele schwache Feinde setzen Ihnen mitunter mehr zu als ein kerngesunder, starker Widersacher. Falls Sie es mit magischen Gegnern zu tun haben, die Helfer beschwören, müssen Sie stets den Beschwörer zuerst erledigen. Alle herbeigerufenen Kreaturen leben gemeinsam mit ihrem Herren ab.

Die besten Waffen & Rüstungen

Hier finden Sie die besten Waffen und Rüstungen für Ihren Avatar. In unserer Liste finden Sie neben den Werten auch die Fundorte der einzelnen Ausrüstungsgegenstände. Achten Sie auf die jeweiligen Voraussetzungen, um Ihren Charakter schon frühzeitig auf die zukünftige Ausrüstung vorzubereiten.

Rüstungen

Amras Rüstung

Sie erhalten die Rüstung, wenn Sie die Quest „Amra & Lea" beenden – ziemlich zum Ende des Spiels. Das Warten lohnt sich aber auf jeden Fall:

Amras Brustpanzer

Voraussetzung:	Schwere Kriegskunst 9
Rüstungsklasse:	150
Attribute:	Stärke +10, Ausdauer +10, Wendigkeit +20, Geschicklichkeit +20
Resistenzen:	Schwarze Magie +20, Mentalmagie +10

Amras Beinplatten

Voraussetzung:	Schwere Kriegskunst 9
Rüstungsklasse:	100
Attribute:	Stärke +5, Ausdauer +5, Wendigkeit +10, Geschicklichkeit +10
Resistenzen:	Schwarze Magie +10, Mentalmagie +5

Schattenpanzer

Der Schattenpanzer winkt als Belohnung für die Quest „Schattenwelt". Sie können diese Aufgabe erst lösen, wenn Sie bis nach Farlons Heim vorgedrungen sind.

Voraussetzung:	Beliebige Kampfkunst 8
Rüstungsklasse:	200
Attribute:	Stärke +20, Ausdauer +20, Wendigkeit +20, Geschicklichkeit +20, Intelligenz +20, Weisheit +20, Charisma +20
Resistenzen:	Feuermagie +20, Eismagie +20, Schwarze Magie +20, Mentalmagie +20

Lichtseidenrobe

Um den letzten Teil für die Lichtseidenrobe zu bekommen (Quest: „Feine Stoffe"), müssen Sie nach Mulandir reisen.

Voraussetzung:	Beliebige Magieart 9
Rüstungsklasse:	100
Attribute:	Ausdauer +15, Wendigkeit +15, Intelligenz +15, Weisheit +15
Resistenzen:	Schwarze Magie +20
Geschwindigkeit:	Zauber +10%

Waffen – leichte Kriegskunst

Seelenschwert

In den klagenden Steinen finden Sie den letzten der fünf Seelensteine und bekommen wahlweise dieses Schwert.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 7
Schaden:	8-15
Geschwindigkeit:	110%
Effekt:	Lebensraub Stufe 4
Attribute:	Ausdauer +1, Geschicklichkeit +1, Intelligenz +1

Ewige Flamme

Sobald Sie den Drachen Fyrmir in Farlons Heim bezwungen haben, gehört Ihnen dieses mächtige Schwert.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 8
Schaden:	10-16
Geschwindigkeit:	100%
Effekt:	Feuerschlag Stufe 5
Attribute:	Wendigkeit +3, Geschicklichkeit +1
Resistenzen:	Feuermagie +20

Windfall

Dieses Schwert müssen Sie dem Riesen Windwerfer in den Frostmarschen abknöpfen.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 9
Schaden:	9-18
Geschwindigkeit:	110%
Resistenzen:	Eismagie +15

Klinge des Lichts

Wenn Sie die drei Sorten Blut gefunden haben (letztes Blut im Nachtflüstertal), erhalten Sie als Belohnung die Klinge des Lichts.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 11 oder Große Klingenwaffen 10
Schaden:	12-19
Geschwindigkeit:	125%
Effekt:	Geschwindigkeit

Waffen – schwere Kriegskunst

Seelenaxt

Schüler der schweren Kriegskunst wählen als Belohnung für die Quest „Seelensteine" die Axt.

Voraussetzung:	Große Klingenwaffen 6
Schaden:	12-22
Geschwindigkeit:	80%
Effekt:	Lebensraub Stufe 4
Attribute:	Ausdauer +1, Geschicklichkeit +1, Intelligenz +1

Roter Zorn

Bezwingen Sie den Drachling Faurung in Farlons Heim, um an diese mächtige Axt zu kommen.

Voraussetzung:	Kleine Klingenwaffen 7
Schaden:	12-22
Geschwindigkeit:	100%
Effekt:	Feuerschlag Stufe 7
Attribute:	Ausdauer +3
Resistenzen:	Feuermagie +20

Donnerklinge

Der Riese Sturmfaust in den Frostmarschen bewacht diese überaus mächtige Klinge mit seinem Leben!

Voraussetzung:	Große Klingenwaffen 8
Schaden:	14-24
Geschwindigkeit:	90%
Effekt:	Feuerschlag Stufe 5

S

Übersicht aller Gebäude

Wenn Ihnen ein Gebäudeplan fehlt, schauen Sie in unsere Liste, um das gute Stück zu finden. Bitte beachten Sie, dass insbesondere Pläne von Händlern erst mit dem aktuellen Patch auf die Spielversion 1.03 verfügbar sind. Natürlich finden Sie den Patch auf der Cover-CD/DVD.

Menschen

	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Holzfällerhütte	Schon vorhanden
	Steinbruch	Schon vorhanden
	Mine	Schon vorhanden
	Jagdhaus	Schon vorhanden
	Rinderzucht	Eloni: Händler Mark Shamir
	Fischerhütte	Liannon: Kiste
	Fischerzunft	Eloni: Händler
	Getreidefarm	Eloni: Händler
	Ariaschrein	Liannon: Gobb
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Liannon: Kiste
	Sägemühle	Eloni: Händler Mark Shamir
	Schmelze	Eloni: Lycande
Verteidigungsgebäude	Schützenturm	Liannon: Kiste
	Weiße Hand	Eloni: Lycande
Rüstungsgebäude	Schmiede	Schon vorhanden
	Schießstand	Liannon: Kiste
	Tempel des Lichts	Liannon: Gobb
	Akademie	Eloni: Lycande
	Rüstkammer	Schattenhain: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Schon vorhanden
	Mittleres Haupthaus	Eloni: Lycande
	Großes Haupthaus	Schattenhain: Kiste

Orks

	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Holzfällerhütte	Gottwall: Kiste
	Mine	Gottwall: Kiste
	Jagdhaus	Mulandir: Kiste
	Fischerhütte	Gottwall: Kiste
	Wildschweinzucht	Gottwall: Kiste
	Schnitterzelt	Gottwall: Kiste
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Gottwall: Kiste
	Schmelze	Mulandir: Kiste
Verteidigungsgebäude	Feuerwerfer	Gottwall: Kiste
Rüstungsgebäude	Keulenschnitzer	Gottwall: Kiste
	Schmiede	Gottwall: Kiste
	Dunkle Schmiede	Spalt: Kiste
	Schamanenhütte	Gottwall: Kiste
	Ruhmeshalle	Mulandir: Kiste
	Blutheiligtum	Mulandir: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Gottwall: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Mulandir: Kiste
	Großes Haupthaus	Spalt: Kiste

Elfen

	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Holzfällerhütte	Schattenhain: Kiste
	Meisterholzfäller	Händler: Wildland Pass
	Förster	Shiel: Händler
	Jagdhaus	Schattenhain: Kiste
	Jägergilde	Händler: Wildland Pass
	Beerensammler	Schattenhain: Kiste
	Lenyasammler	Shiel: Dialog
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Schattenhain: Kiste
	Sägemühle	Shiel: Händler
Verteidigungsgebäude	Bogenturm	Schattenhain: Kiste
	Frostbringer	N. Windwallberge: Kiste
Rüstungsgebäude	Waffenkammer	Schattenhain: Kiste
	Elenhain	Shiel: Kiste
	Schützenhalle	Shiel: Kiste
	Schule der Alten	N. Windwallberge: Kiste
	Eisenlager	Wildland Pass: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Schattenhain: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Shiel: Kiste
	Großes Haupthaus	Wildland Pass: Kiste

Trolle

	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Holzfällerhütte	Mulandir: Kiste
	Steinbruch	Mulandir: Kiste
	Jagdhaus	Mulandir: Kiste
	Leichensammler	Spalt: Kiste
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Spalt: Kiste
Verteidigungsgebäude	Felsenschleuder	Spalt: Kiste
Rüstungsgebäude	Keulenschnitzer	Mulandir: Kiste
	Steinwerkstatt	Mulandir: Kiste
	Eisenhaus	Spalt: Kiste
	Waffenlager	Südliche Gottmark: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Mulandir: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Spalt: Kiste
	Großes Haupthaus	Südliche Gottmark: Kiste

Zwerge

	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Steinbruch	N. Windwallberge: Kiste
	Mine	N. Windwallberge: Kiste
	Schweinezucht	Grauschattental: Kiste
	Mondsilbermine	Grauschattental: Kiste
Weiterverarbeitungsgebäude	Steinmetz	Grauschattental: Kiste
	Schmelze	Grauschattental: Kiste
	Nahrungslager	Grauschattental: Kiste
Rüstungsgebäude	Schmiede	N. Windwallberge: Kiste
	Mondsilberhalle	Grauschattental: Kiste
	Große Waffenkammer	Grauschattental: Kiste
	Sanktarium	Klagende Steine: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Grauschattental: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Grauschattental: Kiste
	Großes Haupthaus	Klagende Steine: Kiste

Dunkelelfen

	Gebäude	Fundort
Rohstoffgebäude	Steinbruch	Frostmarsche: Kiste
	Mine	Südliche Gottmark: Kiste
	Züchter	Südliche Gottmark: Kiste
	Pilzfarm	Nachtflüstertal: Kiste
	Onyxschrein	Frostmarsche: Kiste
	Mondsilbermine	Nachtflüstertal: Kiste
Weiterverarbeitungsgebäude	Nahrungslager	Südliche Gottmark: Kiste
	Steinmetz	Nachtflüstertal: Kiste
	Schmelze	Sharrow: Kiste
Verteidigungsgebäude	Hexerturm	Frostmarsche: Kiste
	Geistbrecher	Frostmarsche: Kiste
Rüstungsgebäude	Schmiede	Südliche Gottmark: Kiste
	Onyxturm	Südliche Gottmark: Kiste
	Schwarze Schule	Südliche Gottmark: Kiste
	Arkanum	Sharrow: Kiste
	Schattenschmiede	Nachtflüstertal: Kiste
	Mondsilberwerkstatt	Nachtflüstertal: Kiste
Haupthäuser	Kleines Haupthaus	Frostmarsche: Kiste
	Mittleres Haupthaus	Nachtflüstertal: Kiste
	Großes Haupthaus	Sharrow: Kiste

Nördliche Windwallberge

1. Nach einem Plausch mit Marsha und Lord Jonir geht's zum Elfen-Monument. Sie haben nur wenig Zeit, um Bogenschützen als Verstärkung für General Gunthar zu produzieren.
2. Erforschen Sie in der Schützenhalle das Eisschlag-Upgrade.
3. Der Weg vom Monument zum Schlachtfeld ist lang, aber frei von Gegnern. Lassen Sie jede neu erschaffene Einheit direkt zum Pass laufen.
4. Wenn Sie zügig und effektiv bauen, sind zu Beginn der Attacke circa 20 Schützen am Pass. Um genügend Lenya zu ernten, errichten Sie an den beiden markierten Vorkommen Sammelhütten.
5. Insgesamt greifen die Untoten dreimal an. Mit je zehn Schützen auf den beiden Anhöhen gewinnen Sie die Schlacht.
6. Heben Sie nach dem Kampf die einzelnen Lager der Untoten aus – mit dem erbeuteten Eisen können Sie bessere Einheiten produzieren. Das zweite Elfen-Monument sorgt für kürzere Marschwege.
7. Durchqueren Sie nach erledigter Arbeit das Portal im Westen.

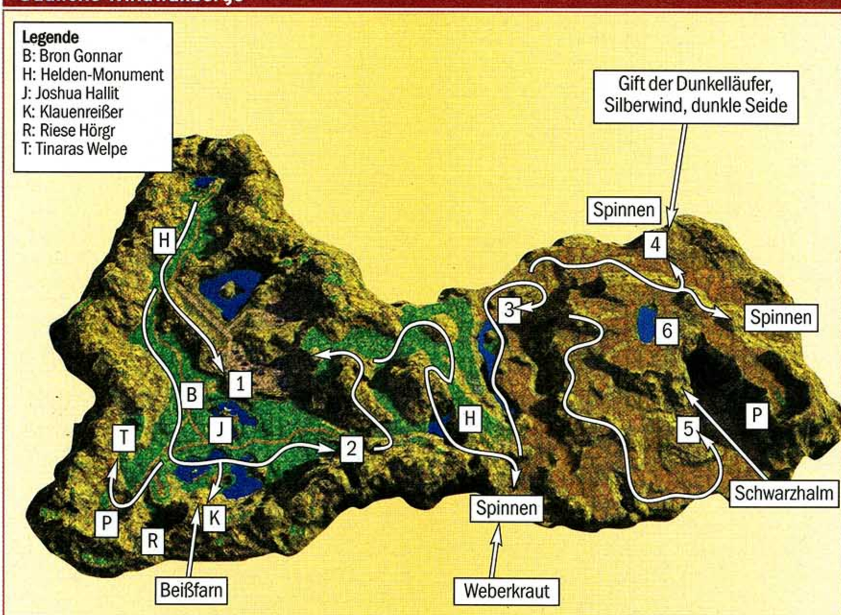
Questgegenstände

Sie finden zwei Seelensteine (Angstling, Knochenschleicher) für die gleichnamige Quest. Im Süden gibt's Seide bei den Spinnen (Quest: Zauberwerk). Wenn Sie später zurückkehren, erbeuten Sie den Schattenring und das Schattenmanifest (Quest: Schatten).



Postieren Sie Ihre Windschützen an den Hängen am Pass. Dank Ihrer Fernkämpfer haben die Untoten nicht den Hauch einer Chance.

Südliche Windwallberge



1. Begeben Sie sich in die Stadt der Zwerge und sprechen Sie mit Skarvig. Er bürgt für Sie. Sprechen Sie mit allen anderen NPCs.
2. Befreien Sie den Welpen (T) – als Belohnung winkt eine neue Rune. Erledigen Sie das Camp der Klauenreißer – Sie finden die erste Zutat für das Gift. Aus den Fellen der Reißer macht Ihnen Miria eine gute Rüstung. Anschließend befreien Sie Joshua und gehen zum Tor.
3. Sprechen Sie erneut mit Joshua, damit er Sie begleitet. Kämpfen Sie sich bis zum Seelenfels vor. Sie bekommen es mit Nekromanten zu tun: Verschwenden Sie keine Zeit auf die Skelette – sie fallen um, sobald ihr Meister ins Gras beißt. Aktivieren Sie unterwegs das zweite Helden-Monument, um gefallene Runenkrieger schnell zu ersetzen.
4. Neben weiteren Giftzutaten finden Sie bei den Spinnen auch dunkle Seide (Quest: Feine Stoffe).
5. Die letzte Zutat sowie diverse Kisten mit Zaubersprüchen und Ausrüstung finden Sie bei den Geistern der Zwerge im Süden.
6. Legen Sie sich mit dem kleinen Drachen Zyrafyr an. Bei ihm finden Sie den Helm von Herger. Bevor Sie ins Zwergendorf zurückkehren, erledigen Sie noch die Hexer und Nekromanten vor dem Portal.
7. Besorgen Sie das Gift und Fleisch von Bron. Anschließend warten Sie, bis Hörgr schläft. Nach der Mahlzeit ist der Riese ein leichtes Opfer für Ihr Schwert. Der Weg nach Schwertfels steht Ihnen offen.

Schwertfels

Taktischer Hinweis

Auf dieser Karte werden Sie unentwegt von Trollen und Minotauren attackiert. Schlüssel zum Erfolg: Sichern Sie den Engpass beim Elfenlager mit Türmen, Schützen, Eismagiern und Heilern, während Sie mit Ihrem Avatar und einer Armee die Karte von Osten her aufrollen und schließlich oben herum bis zu den Minotauren vorstoßen.

1. Säubern Sie das Gebiet um die Monumente von Gegnern. Setzen Sie dann die Runen ein.
2. Bauen Sie die Verteidigung beim Elfen-Monument aus und sammeln Sie eine Armee beim Flussübergang im Osten. **Wichtig:** Stellen Sie Elfenarbeiter ab, um die Türme zu reparieren.
3. Rücken Sie mit Ihrer Armee gegen die Steinlinge und die Troll-Lager vor. Passen Sie auf, dass keine Gegner nach Süden entwischen und in Ihre Basis einfallen.
4. Holen Sie sich Verstärkung vom Helden-Monument und erledigen Sie die Steingolems. Auf kleinen Tafeln rund um den großen Fels finden Sie Hinweise auf das Rätsel. Die richtige Kombination: Auge, Blut, Hand, Hand, Blut, Auge. Mit dem Amulett öffnen Sie die Kiste (X).
5. Stoßen Sie nach Süden vor und greifen Sie die Lager der Minotauren von hinten an.

Quests und Questgegenstände

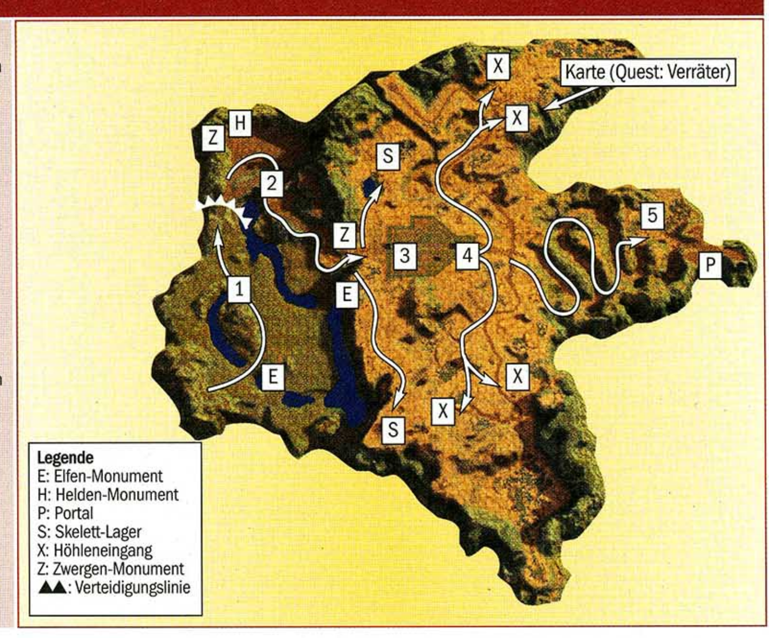
Gehen Sie zum Diener der Tiefe. Wenn Sie die Steinwächter bezwungen haben, erhalten Sie die Erdenklinge (Quest: Erdenklinge). Besuchen Sie Kraga – nur wenn Sie wirklich stark genug sind, sollten Sie seinen Schatz stehlen. Auf Nachfrage rückt Tworsnik einen Schlüssel raus. So kommen Sie an den fehlenden Pilz (P) – die übrigen Pilze finden Sie bei den toten Gegnern.



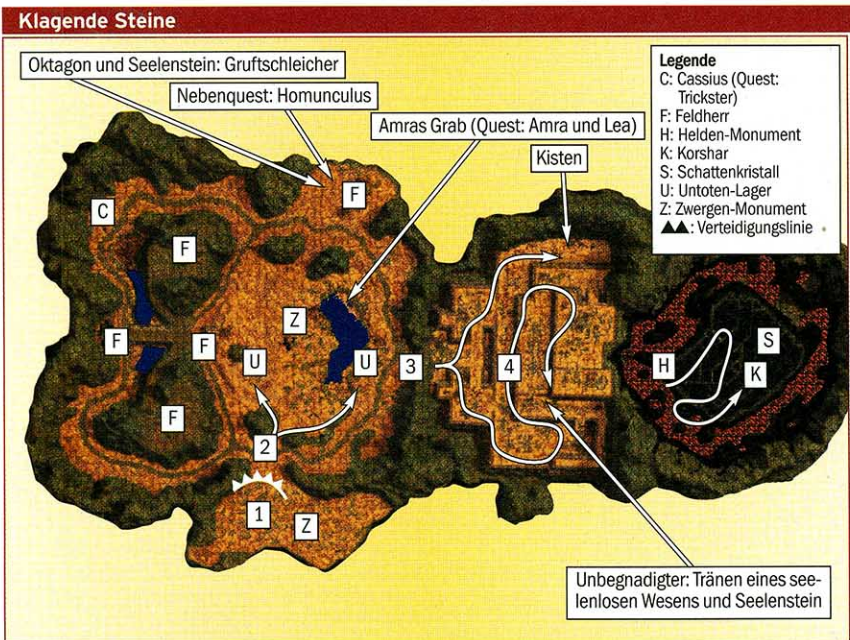
Grauschattental

1. Sie haben viel Platz und jede Menge Ressourcen für Ihre Elfenbasis. Errichten Sie im Norden an dem schmalen Gang Ihre Verteidigungslinie. Nach einiger Zeit greifen abwechselnd Uroks und Skelette an. TIPP: Wenn Sie die Skelette kurz angreifen und dann in die Basis der Uroks locken, prügeln sich die Feinde gegenseitig zu Brei. Das erspart Ihnen eine Menge Ärger und ist obendrein lustig anzuschauen.
2. Wenn Sie eine starke Truppe zusammenhaben, greifen Sie die Uroks an. Danach geht's den Skeletten im Norden und Süden der Festung an den Kragen. Erobern Sie die beiden Monumente an der Festung, um kürzere Nachschubwege zu haben.
3. In der Stadt sprechen Sie mit allen NPCs. Bauen Sie Ihre Armee weiter bis zum Limit (80 Einheiten) aus, bevor Sie überhaupt daran denken, die Grenzfeste Richtung Osten zu verlassen. Sie brauchen Nahkämpfer, Schützen und viele Heiler.
4. Im Norden und Süden der Festung sind vier Höhleneingänge, im gewundenen Weg die dazugehörigen vier Ausgänge. Lassen Sie an den Eingängen jeweils einige Einheiten (je 5 Kämpfer und 5 Heiler) zurück. Wenn Sie dafür sorgen, dass keine Gegner in die Höhleneingänge marschieren, erscheinen an den Ausgängen keine Verstärkungen. Der Nachschub an Untoten versiegt erst, wenn Sie Zihar ganz im Osten vernichtet haben.
5. Rücken Sie mit dem Rest Ihrer Truppe durch den geschlängelten Gang vor. Vorbei an den Höhlenausgängen kommen Sie zu Zihar. Befreien Sie Malicor.

Questgegenstände
Seelenstein von Nachtklinge (Quest: Seelensteine): direkt östlich der Festung (4).



Klagende Steine



Taktischer Hinweis
Das Tor zur Festung wird geöffnet, sobald der letzte Feldherr das Zeitliche segnet. Es ist daher sehr wichtig, dass Sie starke Truppen direkt vor dem Tor postieren, bevor der letzte Feldherr dran glauben muss.

1. Errichten Sie eine Zwergenbasis. Eisenvorkommen finden Sie direkt nördlich vom Monument. Verteidigen Sie sich gegen die Untoten.
2. Eliminieren Sie nach und nach die Lager der Untoten und der Feldherren. Achten Sie darauf, Ihre Siedlung nicht schutzlos zurückzulassen. Nehmen Sie das zweite Monument in Beschlag.
3. Bauen Sie Ihre Armee bis zum Einheitenlimit aus und versammeln Sie Ihre Krieger direkt vor dem Tor. Erledigen Sie dann den letzten Feldherren. Der Trick bei der Sache ist, dass der Engpass am Tor von Nahkämpfern gehalten wird und der Feind so nicht seine ganze Macht nutzen kann. Wenn möglich, heilen Sie Ihre Truppen mit dem Avatar.
4. Erstürmen Sie die Festung - Sie kommen zu einem Portal.
5. Im Inneren der Festung stellen Sie Korshar mithilfe der Helden.

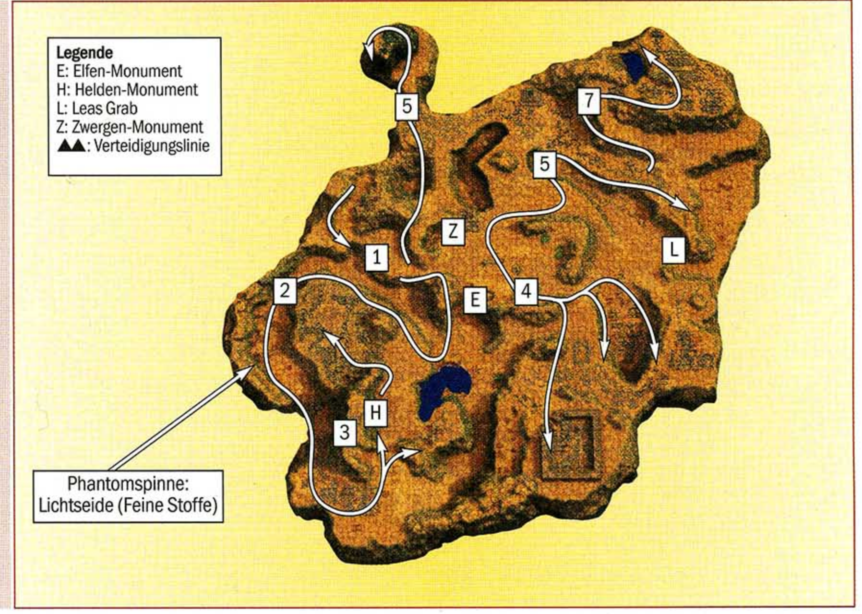
Questgegenstände
Im Nordwesten finden Sie Cassius' Leiche (Quest: Trickster). Der Schattenkristall spielt erst später eine Rolle (Quest: Schattenwelt).

Wisper

Taktischer Hinweis
In der Mitte der Karte stehen zwei Monumente - wenn Sie diese besetzen, werden Sie unentwegt von mehreren Seiten angegriffen. Als guter Kämpfer und Schüler der weißen Magie schaffen Sie es aber ohne Probleme, die Brutstätten der Untoten im Alleingang zu vernichten. Wenn Sie keine Runen in die Monumente legen, werden in den Lagern keine Gegner erschaffen.

1. Unterhalten Sie sich mit Uthar Greifenstahl.
2. Kämpfen Sie sich bis zum Helden-Monument vor.
3. Befreien Sie Uthars Greifen aus den Klauen der Untoten.
4. Heben Sie die Lager der Untoten im Osten aus. Vorsicht: Kommen Sie Leas Grab nicht zu nahe! Die Wächter sind sehr mächtig!
5. Besiegen Sie die Geister im Norden - Sie finden Uthars Waffe.
6. Entreißen Sie den Untoten Uthars Rüstung.
7. Kehren Sie zu Uthar zurück - er wird nun nach Norden marschieren und Ismail vernichten. Gehen Sie zum Geist von Hokan Ashir.

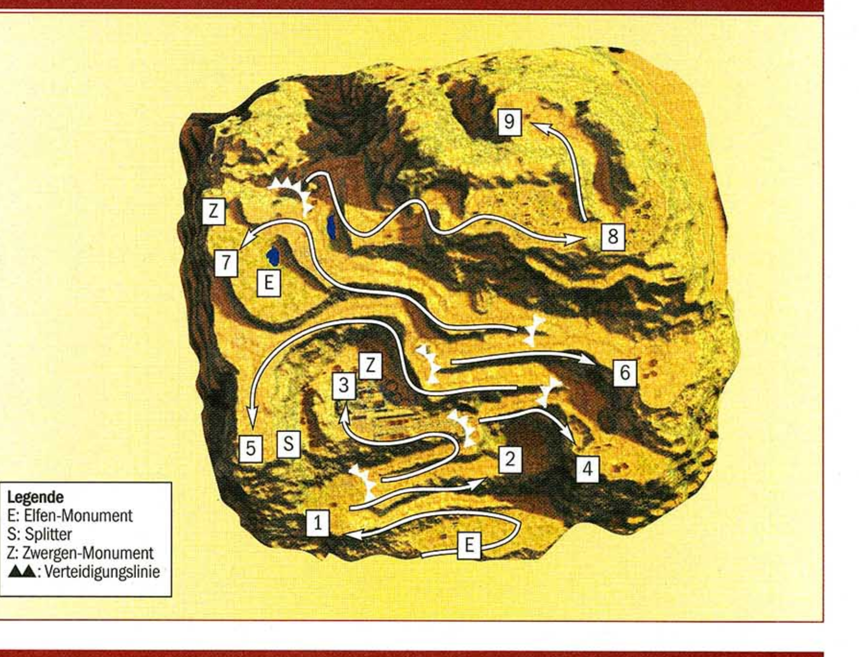
Leas Grab (Quest: Amra und Lea)
Leas Grab wird stark bewacht. Entweder schlagen Sie die mächtigen Wächter mit einer großen Armee oder Sie kehren später mit mehr Erfahrung zurück.



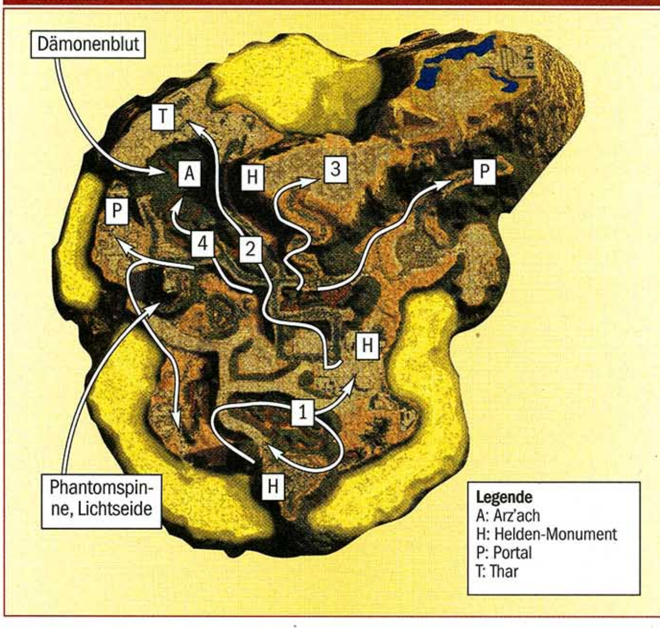
Gottwall

Taktischer Hinweis
Es gibt zu Beginn nur wenige Ressourcen. Die Bauern der befreiten Dörfer helfen Ihnen jedoch mit Nachschub aus.

1. Befreien Sie das erste Dorf. Stellen Sie am Weg nach oben Verteidiger ab, um die neue Eroberung zu schützen.
2. Rücken Sie zum Stützpunkt der Wölfe vor. Hier gibt es Nahrung!
3. Erobern Sie die Zwergensiedlung. Mit dem neuen Monument und den Ressourcen können Sie Ihre Armee weiter ausbauen.
4. Befreien Sie das zweite Dorf. Hier finden Sie Mondsilber-Vorkommen. Außerdem finden Sie Gwens Medizin (Quest: Gwens Medizin).
5. Machen Sie einen Abstecher zu Margay Lennard.
6. Befreien Sie das Dorf: Sie finden Sunder, den Sie mit der Medizin glücklich machen. Hinter dem Lager gibt es reiche Eisenvorkommen.
7. Nehmen Sie die beiden Monumente in Beschlag. So müssen neue Einheiten nicht mehr den ganzen Wall hinauflaufen. Für den Sturm zum Gipfel bauen Sie eine schlagkräftige Armee auf.
8. Vernichten Sie den Stützpunkt und befreien Sie Cord Dunnahan (Quest: Wolfszeichen).
9. Stoßen Sie zum Portal vor und befreien Sie Vintus. Er sagt Ihnen, wo Sie den Splitter finden.



Mulandir



Taktischer Hinweis
Nehmen Sie die Warnung vor den Medusen ernst! Sie können diese Wächter nicht besiegen – versuchen Sie es gar nicht erst! Um unbeschadet durch Mulandir zu kommen, müssen Sie stets die Patrouillen der Medusen beobachten und in einem geeigneten Moment an den Wächterinnen vorbeihuschen. Wenn auch für die Story nicht wichtig, so sollten Sie trotzdem in jeden Winkel der Karte vordringen. In etlichen Kisten finden Sie allerlei Nützliches! Außerdem bringen die Kämpfe gegen die Dämonen jede Menge wertvolle Erfahrung. Die auf der Karte gelb markierten Flächen können Sie nicht erreichen – es gibt keinen Weg dorthin. Lassen Sie sich dadurch nicht verwirren!

1. Sichern Sie sich das zweite Helden-Monument und holen Sie sich die Kisten im Süden.
2. Schleichen Sie an den Medusen vorbei und folgen Sie dem linken Weg nach Norden. Hier erwarten Sie etliche Untote und Thar (Quest: Thar), den es zu bezwingen gilt.
3. Erklimmen Sie den Hügel zum dritten Helden-Monument. Dort treffen Sie auf den Wächter, der Ihnen von den Splittern der Zeit berichtet. Einen Splitter haben Sie bereits (Gottwall). Nach dem Gespräch ist das Tor im Osten geöffnet – Sie können zum Spalt reisen.
4. Weichen Sie der Medusa aus und legen Sie sich mit den Dämonen in der von Lavaströmen durchzogenen Ebene an. Eine der Höllenbestien hört auf den Namen Arz'ach und beschert Ihnen ein wichtiges Quest-Item: zwei Portionen Dämonenblut (Quests: Erdenklinge, Blut, Steinbrecher).
5. Es steht Ihnen nun frei, ob Sie zunächst nach Farlons Heim oder in den Spalt gehen. Da Spalt eine Sackgasse ist, empfehlen wir den Gang nach Osten. Vorher sollten Sie jedoch nach den restlichen Kisten fahnden und alle Gegner – mit Ausnahme der Medusen – zum Seelenfluss schicken.

Der Spalt

Alleingang
Talia meint zwar, dass Sie eine Armee brauchen – aber sie glaubt ja auch, dass Sie Ulather bezwingen kann. Wer eine hohe Feuerresistenz und einen potenten Heilungsspruch auf den Lippen hat, kann den Spalt ohne Hilfe durchqueren. Sie müssen sich gegen einige Sklaven des Feuers und einen Feuermeister durchsetzen. An der Sperre aus Dämonen kommen Sie im Laufschritt vorbei. Lassen Sie sich nur nicht umzingeln. Nach einigen Schritten geben die Dämonen die Verfolgung auf und Sie gelangen zu Talia, die vor dem Tor steht.

Ulather
Ulather ist ein harter Brocken, aber nicht unbesiegbar. Wenn Lebensenergie oder Mana zur Neige gehen, ergreifen Sie die Flucht in Richtung Seelenfels. Warten Sie, bis Ihre Kräfte sich erholt haben, und heizen Sie dem Dämon erneut ein. Sie finden die dritte Portion Dämonenblut. Der rote Schlüssel öffnet die Kisten am Portal: Sie finden dort die „Zutaten" für die Troll-Siedlung. Teleportieren Sie sich per Seelenstein auf die andere Seite. Sollte das Gegenstück zerstört worden sein, müssen Sie nochmals von Mulandir aus durch das Portal gehen. Talia ist unsterblich und kann sich recht gut gegen die Dämonen zur Wehr setzen. Zusammen mit den Helden können Sie die Monsterbrut auch ohne die Hilfe einer Troll-Armee schlagen.



Hängen Sie die Dämonen im Spalt einfach im Laufschritt ab. Die Monster geben die Verfolgung nach einiger Zeit auf.

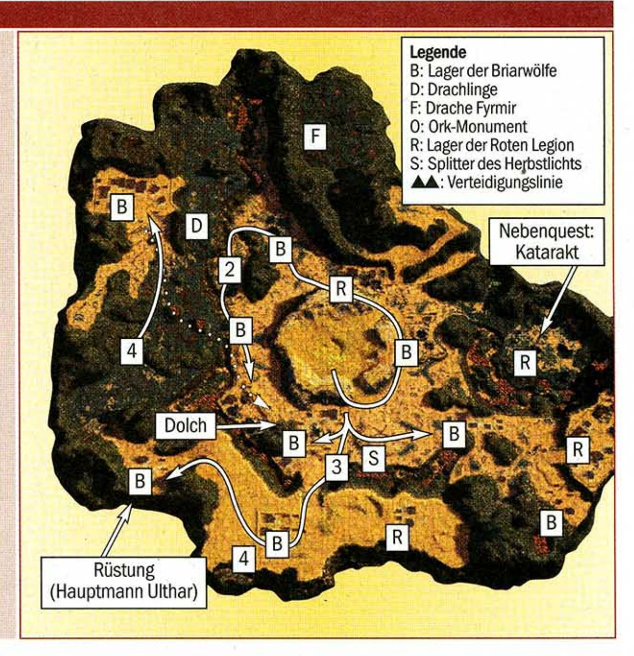
ARMEE-VARIANTE
Wer den Alleingang nicht schafft, muss wohl oder übel eine Ork-Armee aufstellen und mit den Truppen den Spalt durchqueren. Totems eignen sich hervorragend gegen die Dämonen. Halten Sie die Truppen gut zusammen, um alle auf die andere Seite zu bekommen.

Farlons Heim

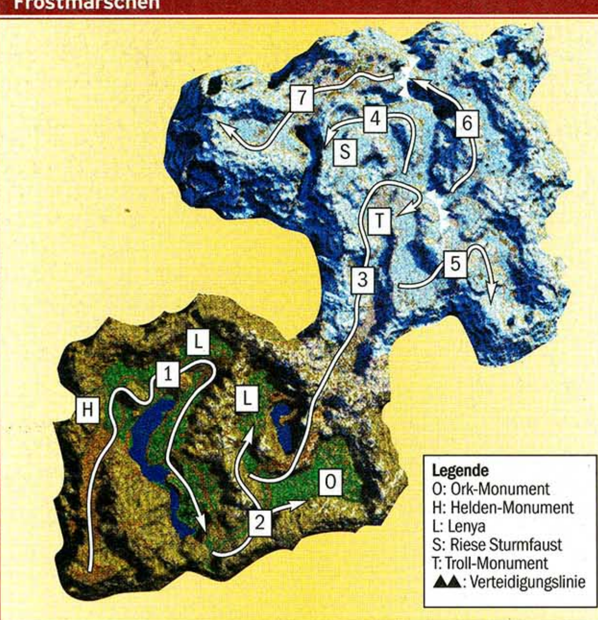
Taktischer Hinweis

Es gibt nur sehr knappe Rohstoffvorkommen. Bauen Sie also nicht wie wild drauflos. Für die Nahrungsgewinnung reicht eine Fischerhütte und ein Nahrungslager. Das spart gegenüber der Wildschweinzucht viel Holz. Sichern Sie den südlichen Zugang zu Ihrer Basis mit einigen Türmen.

1. Während die ersten Ork-Arbeiter eifrig Ressourcen sammeln, statten Sie dem Hauptlager einen Besuch ab. **Tipp:** Seno in Graufurt kann Torns Katarakt behandeln! Kehren Sie anschließend zum Monument zurück und sprechen Sie mit Farlon und Rigour.
2. Wenn Ihr Avatar ein guter Nahkämpfer ist, können Sie drei Lager im Alleingang dem Erdboden gleichmachen. Schaffen Sie es nicht alleine, greifen Sie diese Camps zuerst an, sobald Sie eine Armee zusammenhaben. So unterbinden Sie Angriffe aus Norden auf Ihr Lager.
3. Greifen Sie nach und nach die Siedlungen der Briarwölfe an. Große Camps müssen Sie in mehreren Attacken zerstören. Brechen Sie einen Angriff lieber ab, bevor Ihre gesamte Streitmacht aufgerieben wird. Versuchen Sie stets, kleinere Gruppen vom Lager wegzulocken. So müssen Sie nicht gegen alle Feinde zugleich kämpfen.
4. Sprechen Sie mit Seth. Dolch und Rüstung haben wir für Sie in der Karte markiert. Sobald Sie Seth das Kommando geben, marschieren die Eliten aus dem Hauptlager heraus und folgen der gepunkteten Linie. Bringen Sie Ihre Truppen etwas südlich (bei Punkt 4) in Stellung. Wenn die Eliten an Ihnen vorbeigezogen sind, fallen Sie in das Hauptlager ein. Befreien Sie Bork und Elwin. Erkundigen Sie sich bei Farlon nach den Zutaten für Bork.
5. Machen Sie dem Drachen Fyrmir den Garaus. Totems sind – wie so oft – besonders wirksam. Sie finden Drachenblut (Quest: Blut), Drachenschuppen (Quest: Drachenpanzer) und natürlich den gesuchten Splitter.
6. Zu guter Letzt müssen Sie noch den kleineren Drachen Faurung bezwingen. Bei ihm finden Sie die gesuchte Phiole.



Frostmarschen



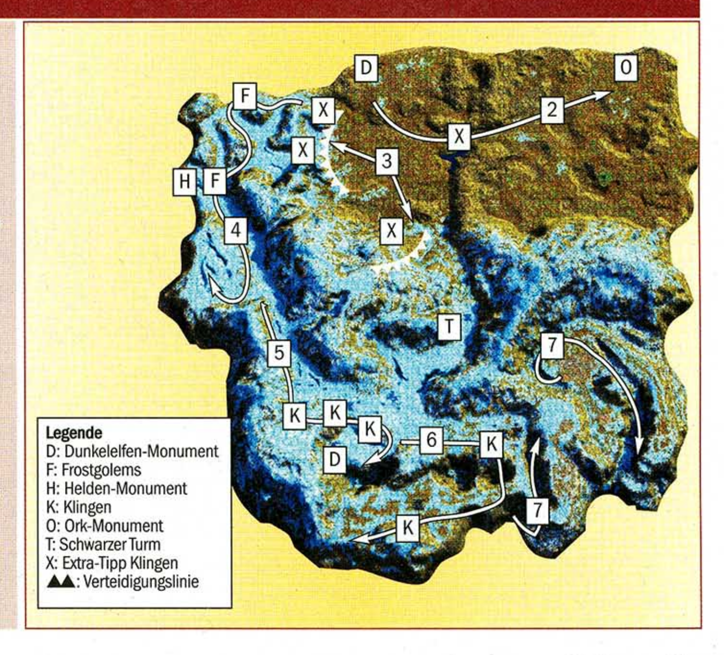
1. Sie müssen sich gegen die verbliebenen Eisernen bis zu Urias und Craig Un'Shallach durchkämpfen. Rufen Sie am Monument unbedingt Ihre Helden herbei.
2. Um in die Südliche Gottmark vordringen zu können, brauchen Sie die Pläne der Dunkelelfen. Diese sind in der eisigen Region des Nordens zu finden. Besetzen Sie das Ork-Monument und vernichten Sie die Drachlinge an den Lenya-Vorkommen. Auch im ehemaligen Gebiet der Klingen finden Sie viele Rohstoffe. Reiche Fischbestände sorgen für ausreichend Nahrung. Bauen Sie Ihre Armee auf. Setzen Sie auf Brander, Totems und Veteranen. Vergessen Sie nicht, die jeweiligen Upgrades zu erforschen, bevor Sie die ersten Truppen ausbilden!
3. Rücken Sie zum Troll-Monument vor und blockieren Sie den schmalen Weg nach Norden mit Ihren Truppen. Die Eiselfen rücken nach und nach in kleinen Truppen von Norden her gegen Sie vor.
4. Kümmern Sie sich um die Hügelriesen. Die Jungs sehen zwar furchteinflößend aus, haben aber nicht so richtig was zu melden. Ganz anders sieht es da schon beim Obermotz Sturmfaust aus. Greifen Sie ihn nur mit einer voll ausgestatteten Armee an. Wo dieser Riese hinlangt, wächst so schnell kein Gras mehr. Sie können sich die Sturmfaust auch bis zum Schluss aufheben. Der Riese bleibt stets an seinem Platz.
5. Statten Sie den Frostgolems einen Besuch ab und zerstören Sie deren Brutstätten.
6. Die Verteidigungstürme der Eiselfen halten nicht sonderlich viel aus. Kämpfen Sie sich bis zum ersten Lager vor. Hier sammeln Sie Ihre Truppen: Veteranen und Berserker eignen sich als Schutzschild für die Fernkämpfer. Setzen Sie für Distanzangriffe auf Totems, Brander und Werfer mit Feuerhagel-Upgrade. Da Sie gegen Frostwesen kämpfen, macht es keinen Sinn, das Wissen der Eistrolle zu erforschen. Über Eiskeulen und -klumpen lachen sich die Elfen kaputt. Ziehen Sie für den Angriff auch den Ork-Titanen und die Helden hinzu.
7. Stürmen Sie die Basis der Eiselfen. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf die Eisformerinnen. Diese Gegner erzeugen stets neue Eis-Elementare, die Ihnen das Leben doppelt schwer machen. Ziehen Sie sich zurück, wenn Ihre Armee geschwächt ist. Regenerieren Sie sich und greifen Sie dann mit frischer Verstärkung erneut an.

Südliche Gottmark

Extra-Tipp für Nahkämpfer und Weißmagier

Wenn Ihr Avatar die Eisernen nicht fürchten muss und hohe Eisresistenz hat, lassen Sie die Finger vom Monument und verprügeln Sie die vier Gruppen der schwarzen Blecheimer (X). Wer es schafft, kann die beiden Brutstätten der Frostgolems ausheben und sich so massig Ärger sparen.

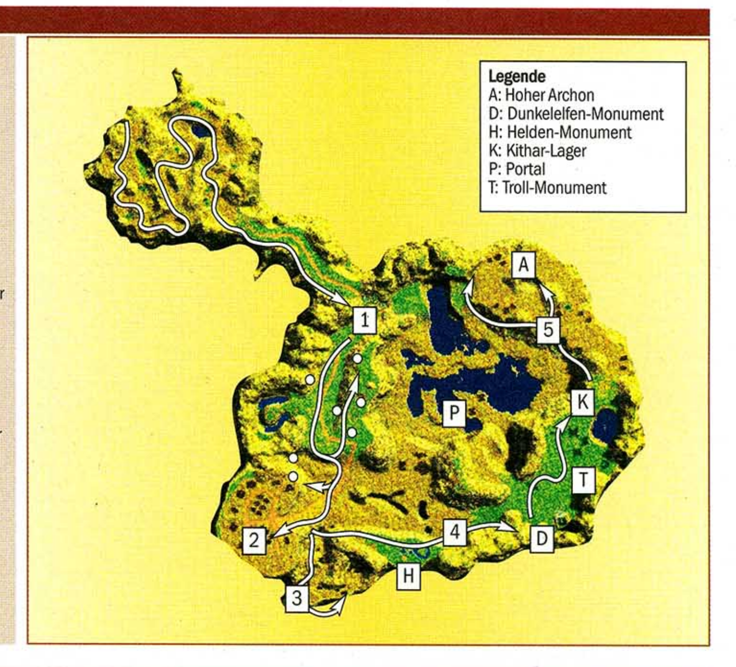
1. Errichten Sie an den Zugängen zur Basis Verteidigungen und halten Sie so den Angriffen stand. Stellen Sie Ihre Sklaven zu Reparaturarbeiten ab.
2. Nehmen Sie das Ork-Monument in Beschlag. Beginnen Sie mit der Ausbildung von Einheiten. Schicken Sie Ihre Einheiten zu den Verteidigungspunkten.
3. Errichten Sie starke Verteidigungen an den beiden Angriffsrouten im Westen und Süden. Feuertürme der Orks sind im Westen besonders sinnvoll, beide Türme der Dunkelelfen in Kombination eignen sich hervorragend gegen die Klingenscharen. **Hinweis:** Der schwarze Turm ist unbesiegbar! Jeder Angriff durch die Mitte ist zum Scheitern verurteilt. Nichtsdestotrotz müssen Sie die Angriffsrichtung mit Verteidigungstürmen absichern – hier stürmen Ihnen ständig neue Eisentruppen entgegen.
4. Greifen Sie die beiden Eis-Elementarpunkte an. **Taktik-Tipp:** Locken Sie die Golems vom Elementarpunkt weg und greifen Sie von der anderen Seite mit Truppen direkt die Brutstätte an. So stoppen Sie den Nachschub der Golems. Attackieren Sie anschließend die Eisgeister.
5. Stürmen Sie mit Ihrer Armee und den Helden die drei Lager der Klingen. Sie finden den Plan für den Dunkelelf-Hexer. Im Monument direkt südlich der Klingen-Camps können Sie sofort Ihre Verluste mit Hexern ersetzen.
6. Mit gestärkten Kräften erledigen Sie die letzten beiden Lager der Eisernen.
7. Gehen Sie durch das Portal ins Ruinental, um zu Sartarius zu gelangen. Sobald Sie den einzelnen Eisweber erledigt haben, startet die Zwischensequenz. Auf ins Nachtflüstertal!



Nachtflüstertal

Taktischer Hinweis:
Sie haben einen langen Weg bis zum Lager der Dunkelelfen vor sich. Unterwegs begegnen Sie zwei sehr gefährlichen Gegnern: Speipflanzen und Klingenverteidiger. Erstere müssen Sie einfach umgehen – wenn Sie den Gewächsen zu nahe kommen, segnen Sie umgehend das Zeitliche. Die Klingenverteidiger sind für gute Kämpfer und Magier der weißen Schule durchaus besiegbar, aber trotzdem harte Brocken. Denken Sie an hohe Eisresistenz und Segnen-Zauber.

1. Umgehen Sie die Pflanzen und Klingenverteidiger. So tasten Sie sich bis zum Seelenstein vor.
2. Auf dem Weg zum Lager der Dunkelelfen treffen Sie auf mehrere Klingen. Entweder stellen Sie sich dem Kampf oder Sie umgehen die Patrouillen. Neben den Eisernen finden Sie auch unscheinbare und schwer zu erkennende Kreaturen namens Irrwisch. Wir haben für Sie sieben dieser Drachenwesen durch Punkte markiert – erledigen Sie die Viecher und sammeln Sie jeweils den Ariakristall ein. Genau sieben Kristalle verlangt der Dunkelelf für die Verstärkung.
3. Mit der kleinen Truppe statten Sie zunächst den Spinnen einen Besuch ab. Bei der Riesenspinne Zalaga finden Sie Spinnenblut (Quest: Blut).
4. Stoßen Sie zum Dunkelelfen-Monument vor. Holen Sie zur Verstärkung die Helden hinzu. Die Monumente sind von den Eisernen belagert. Hier gilt: Wenn Sie die Gegner ohne Armee schlagen können, sollten Sie das tun. Die Lager der Klingen und Kithar produzieren nur neue Einheiten, wenn Sie die Runen in die Monumente einsetzen.
5. Erledigen Sie die Kithar und befreien Sie Archon. Dank seines Schutzzaubers können Sie unbeschadet an den schwarzen Türmen vorbei durch das Portal huschen.



Der atmende Wald

Legende
B: Blade-Lager [Klingen]
D: Dunkelelfen-Monument
H: Herz des Waldes
K: Kithar-Lager
°°°: Laufweg der Blutesche

Taktischer Hinweis
Auch wenn die Karte voller Gegner ist, können Sie es sich hier so leicht wie nie zuvor machen. Die Lösung ist der „einfache" Weg. Wer möchte, kann natürlich das Dunkelelfen-Monument einnehmen und stundenlang Kätzchen verdreschen. Wem das nicht so liegt, macht es so:

1. Ziel ist, die Blutesche durch das Lager der Klingen zu locken. Der Baum macht dann aus den Eisernen im Handumdrehen Altmetall und macht so den Weg zum Portal frei. Selber können Sie das nicht erreichen – die schwarzen Türme sind tödlich!
2. Wenn Sie das Herz des Waldes an sich nehmen, verfolgt Sie der Baum und ist Ihnen feindlich gesinnt. Sie laufen jedoch sehr viel schneller als die Esche. Sie müssen nun den Baum ganz in den Südosten locken. Auf dem Weg passieren Sie einige Kithar-Lager. Gehen Sie immer ganz am Rand entlang, um keine Angriffe zu provozieren. Die Esche kämpft nur gegen Eiserne – nicht gegen die Katzen.
3. Ist die Esche ganz nah bei Ihnen, rennen Sie auf die Westseite des Klingen-Lagers und stellen sich so nah wie möglich an die schwarzen Türme. Nur dann ist die südliche Route für die Esche kürzer. Folgen Sie unbedingt dem eingezeichneten Weg. Den schwarzen Turm im Südosten können Sie umgehen, indem Sie ganz nah am Ufer laufen. Wenn Sie die Sache richtig timen, nimmt die Esche den südlichen Weg durch das Lager der Eisernen. Dort vernichtet der Baum alle Gegner. Wenn der Weg zum Portal frei ist, legen Sie das Herz zurück in den Brunnen und betreten die letzte Welt.

Sharrow

Taktischer Hinweis
Sharrow ist zwar die letzte Karte, aber nicht die schwerste. Mittlerweile sollten Sie Level 24-26 sein. Wenn Ihr Avatar ein guter Kämpfer ist und obendrein weißer Magier, können Sie sich das Leben sehr viel leichter machen. Sie können die gesamte Karte schaffen, ohne ein einziges Monument zu benutzen. Wer alleine nicht gegen die Klingen ankommt, muss sich eine Armee zusammenstellen. Der Trick ist einfach: Wenn Sie keine Runen in die Monumente einsetzen, werden auch keine neuen Gegner generiert.

1. Nähern Sie sich den Drachlingen und Nestern von Norden. So können Sie zunächst nur gegen die kleinen Drachen kämpfen und anschließend den Greifen erledigen. Sie erhalten den ersten Metallkeil.
2. Den zweiten Keil gibt es in dem kleinen Klingen-Camp. Nutzen Sie Segnungs-Zauber gegen die Eisernen.
3. Im letzten Stützpunkt auf dieser Ebene finden Sie den letzten Keil. Durch das Tor geht's nun weiter.
4. Die Geister sind keine schweren Gegner. Erbeuten Sie die erste Hälfte des oktagonalen Schlüssels.
5. Dieses Klingen-Camp ist etwas größer und schwerer auszuschalten. Locken Sie Gegner mit Distanzzaubern (ideal: Göttlicher Zorn). So können Sie die Feinde häppchenweise ausschalten.
6. Mithilfe Ihrer Helden müssen Sie nun gegen diverse Klingen-Lager und Ogergruppen bestehen. Kämpfen Sie sich den Weg bis zum letzten Tor frei. In den Camps finden Sie wie auf der ersten Ebene drei Metallkeile, die das Tor öffnen. Wenn die letzte Horde der Eisernen erledigt ist, geht's zum Endkampf.
7. Speichern Sie vor dem Endkampf ab, nach einem Sieg endet das Spiel! Sie müssen den Seelenschmied dreimal bezwingen, bevor er endgültig ins Gras beißt. Vor der Attacke müssen Sie die beiden dunklen Kristalle zerstören – diese heilen den Endgegner und machen es unmöglich, ihn zu besiegen. In der folgenden Sequenz löst sich die Geschichte auf ... aber sehen Sie selbst.



Alle 41 Nebenquests

In der dunklen Zeile sehen Sie jeweils den Namen der Quest, und wo Sie diese Quest erhalten. Die benötigten Gegenstände und Personen finden Sie darunter. Weiter Hinweise finden Sie in Ihrem Questbuch.

Zauberwerk	**Gabar, Graufurt**
Tanards Augengläser	Graufurt, Strauchdieb
Magischer Federkiel	Liannon, Minengeist
Beschwörerkreide	Schattenhain, Gulkar
Felsspinnen-Seide	Nördliche Windwallberge
Des Zahnbrechers Zangen	**Seno, Graufurt**
Zangen	Liaonnon, Kiste
Der Geist in der Mine	**Brok, Liannon**
Aus der Tiefe	**Ortah, Liannon**
Kleine Fische	**Tyrgar, Liannon**
Die letzten Schützen	**Sidahan, Eloni**
Die Wundtinktur	**Swerdis, Eloni**
Valdis	Graufurt
Flann Gondersen	Wildland Pass
Malachit	Wildland Pass, Brannigan
Die Freihändler	**Jenquai Sonnenlied, Liannon**
Steintor öffnen	Lycande, Eloni hat den Schlüssel
Staub der Sterne	**Shadira, Liannon**
Ariafrost	Liannon, Drache Fafnar
Der Traumdieb	**Istur, Liannon**
Kopfjagd	**Sergeant Einar, Schattenhain**
Die Geiseln	**Sinwen, Schattenhain**
Bannwerk	**Sinwen, Schattenhain**
Nachtglanz	
Rauchquarz	Tronk, Ork im Späherlager auf dem Berg nördlich vom Monument
Silbermond	Elijah Twonk
Sternenfeuer	Ragnar Twonk
Bannmaske	
Trollschädel	Troll Umuruk, Ork-Lager im SO
Kriecherblut	Sensenkriecher
Ewiges Feuer	Feuerskelett im Norden
Klingzogs Beinlinge	**Liannon, hinter dem Steintor**
Quest wird mit dem Fund der Beinlinge ausgelöst	
Tanara	Graufurt
Das purpurne Banner	**Lord Tynar, Shiel (Festung)**
Goldweberkettchen	Shiel, Orkanführer Korn
Banner	Wildland Pass, Halgard Arvig
Meister der Spinnen	**Markwart, Wildland Pass**
Der alte Mann und die Musik	**Spinnenmann, Wildland Pass**
Flöte	Wildland Pass, Orkanführer Warg
Feine Stoffe	**Quest beginnt, wenn man die Seide vom Spinnenmann Kalina im Wildland Pass zeigt.**
Tanara	Graufurt
Dunkle Seide	Südliche Windwallberge, Kirsh
Lichtseide Teil 1	Wisper, Phantomspinne
Lichtseide Teil 2	Mulandir, Phantomspinne
Kranker Einsiedler	**Westlich der Stadt Graufurt**
Sie haben zwei Möglichkeiten, diese Quest zu lösen. Am einfachsten geht es, wenn Sie den lindernden Trank von Shen Muir nehmen und anschließend die Dryade vernichten. Wer über Illirias in Shiel geht, muss anschließend gegen den mittlerweile gesunden Einsiedler kämpfen.	
Zwergendienste	**Hinrik, Graufurt**
Cronvigs Augengläser	Liannon, Kiste
Zwergenschnaps	Südliche Windwallberge, Cronvig: als Belohnung für die Augengläser
Statuette	Hinrik rückt die Statuette raus, wenn Sie ihm den Schnaps bringen.
Erdenklinge	**Skarvig, Südliche Windwallberge**
Diener der Tiefe	Schwertfels
Urak	Südliche Windwallberge
4 Splitter Adamantinum	Schwertfels, Kisten
2 Steine des ewigen Feuers	Drachlinge (Eloni, Fafna; Südliche Windwallberge: Zyrafyr)
Dämonenblut	Mulandir: Arz'ach oder Spalt: Ulather
Tränen des seelenlosen Wesens	Klagende Steine, Unbegnadigter

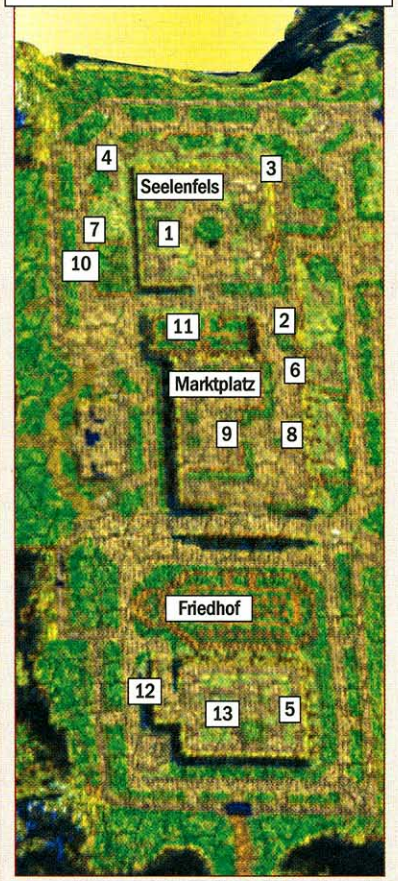
Je größer sie sind ...	**Ragnar, Südliche Windwallberge**
Die Zutaten	Südliche Windwallberge, siehe Karte
Reißerfell	**Wird bei Fund aktiviert**
Felle	Südliche Windwallberge, bei den Klauenreißern
Drachenpanzer	**Drachlingsschuppe, Südliche Windwallberge (Zyrafyr)**
Orthanc	Graufurt
Drachenschuppe	Farlons Heim, Fyrmir
Weiße Schatten	**Tinaras Welpe, Südliche Windwallberge**
Tinara	Südliche Windwallberge, gegenüber dem Eingang zur Zwergenstadt
Nehmen Sie Tarnar ruhig mit – er kämpft an Ihrer Seite. Leider folgt Ihnen der Wolf nicht durch Portale.	
Riesenärger	**Riese Braga, Schwertfels**
Riese Kraga	Schwertfels
Warten oder zugreifen	Wenn Sie es mit Ihrem Gewissen vereinbaren und einen Stufe-15-Riesen besiegen können, greifen Sie beherzt zu.
Der Giftzwerg	**Tworsnik, Schwerfels**
Pilze	Sie finden sechs der sieben Pilze bei Ihren Gegnern und in Kisten in Schwertfels.
Magenkrempling	Schwertfels, Kiste
Sie müssen Tworsnik erneut fragen, damit er mit der Info und dem Schlüssel zu der Kiste herausrückt.	
Echos	**Sandor, Graufurt**
Grabstein im mittleren Norden	Beim Strauchdieb
Grabstein im Südwesten	Direkt östlich der Brücke
Grabstein im Süden	Ehemaliges Goblin-Lager
Goran	Graufurt
Höhle	Westlich vom Strauchdieb
Amra und Lea	**Orthanc, Graufurt**
Sunder	Liannon
Shan Muir	Liannon
Sentos	Graufurt, Marktplatz
Leas Grab	Wisper
Ohne Hilfe werden Sie kaum an das Grab kommen, es wird von mächtigen Geistern bewacht!	
Craig Un'Shallach	Frostmarsche
Amras Grab	Klagende Steine
Machen Sie sich auf einen heftigen Kampf gegen Untote bereit – umsonst gibt es die mächtige Rüstung nicht!	
Blut	**Adhira, Graufurt**
Dämonenblut	Mulandir: Arz'ach oder Spalt: Ulather
Drachenblut	Farlons Heim, Fyrmir
Blut einer Riesenspinne	Nachtflüstertal, Spinne Zalaga
Seelensteine	**Orthanc, Graufurt**
Angstling	Nördliche Windwallberge
Knochenschleicher	Nördliche Windwallberge
Nachtklinge	Grauschattental
Gruftschleicher	Klagende Steine
Unbegnadigter	Klagende Steine
Schwarzeibe	**Zarim, Graufurt**
Bogen	Liannon, Dritter Geist am Steinbruch
Trickster	**Flink McWinter, Grauschattental**
Flink McWinter finden Sie später nicht mehr im Grauschattental, sondern in Graufurt.	
Cassius	Klagende Steine, Nordwesten
Fayt	Schattenhain
Nutzen Sie die Monumente in Schattenhain, um die Söldnerarmee zu besiegen. Starke Avatare schaffen das auch im Alleingang.	
Verräter	**Morton Thame, Grauschattental**
Hinweis	Grauschattental, Karte
Sie müssen mit Thurgon in der Festung sprechen, um seinen Brief zu erhalten. Die Handschrift überführt den Verräter.	
Homunculus	**Quest startet mit Fund, Klagende Steine**
Octagon	Klagende Steine, Gruftschleicher

Gwens Medizin	**Sunder Dundrew, Gottwall**
Medizin	Gottwall
Wolfszeichen	**Cord Dunnahan, Gottwall**
Thar	**Rigour, Farlons Heim**
Rigour	Farlons Heim
Schattenwelt	**Castagir, Graufurt**
Schattenring	Nördliche Windwallberge
Rigour	Farlons Heim
Schattenmanifest	Nördliche Windwallberge
Schattenkristall	Klagende Steine, Nordosten
Der Katarakt	**Thom Laire, Farlons Heim**
Seno Zahnbrecher kann helfen! Kehren Sie mit der Nadel nach Farlons Heim zurück. Die Steintafel bringen Sie zu Goran in Graufurt.	
Steinbrecher	**Brok, Farlons Heim**
Feuerpulver	Drei Feuerkristalle (1 Fyrmir, 1 Faurung [beide Farlons Heim], Spalt)
Schwefelbinder	Verkauft Farlon
Brennsalz	Dämonenblut (Mulandir: Arz'ach, Spalt: Ulather)
Phiole	Faurung, Farlons Heim

Die NPCs in Graufurt

Dank unserer Karte finden Sie alle Quest-NPCs im Handumdrehen. Einige Charaktere tauchen erst später im Spiel auf.

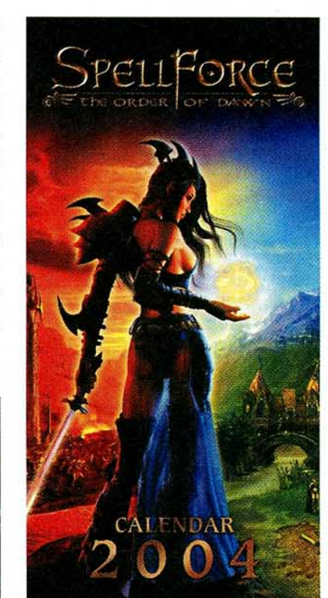
Legende
1: Gabar
2: Seno
3: Valdis
4: Tanara
5: Hinrik
6: Orthanc
7: Sandor
8: Goran
9: Sentos
10: Adhira
11: Zarim
12: Flink McWinter
13: Castagir



Sagenhaft

Holen Sie sich jetzt den **Original Spellforce-Kalender 2004** und drei Ausgaben PC Games im Miniabo für nur 9,90 Euro!

Der Überraschungshit im Strategie-Genre 2003! Als Erweiterung zu den fabelhaften Spellforce-Welten gibt es jetzt den aktuellen Kalender zum Spiel. Das Jahr 2004 im Überblick – mit Fantasy-Feeling und einem Schuss Erotik. Jeden Monat zeigen Ihnen kämpferische Amazonen und Elfen, wo es langgeht. Edel fotografiert und hochwertig verarbeitet.



NICHT NUR FÜR SPELLFORCE-FANS! Der Spellforce-Kalender ist ein fantasyreicher Hingucker!






Bequemer und schneller online abonnieren:



Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + den Spellforce-Kalender 2004 für € 9,90 im Miniabo!**
- ☐ **Ja, senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD-ROM + den Spellforce-Kalender 2004 für € 9,90 im Miniabo!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
Spellforce-Kalender 2004 (Art.-Nr. 002411)
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

- ☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Das unzensierte



PC-Games-Abo Ab-18-Edition

Zutritt nur ab 18!

PC-Games-Abo!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungeniert und unzensiert mit **Demos, Maps, Mods & Tools zu ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielemagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18" darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC Games Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!



Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „unzensierte" PC-Games-Version – wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩



Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).
(€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

HARDWARE

Per Standleitung ins Festnetz

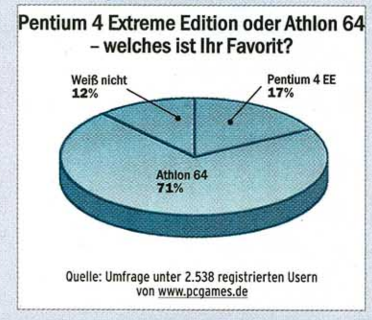
Der DSL-Anbieter QSC startete Anfang Dezember den neuen Online-Dienst IPfonie, mit dem QSC-Kunden nicht über reguläre Telefonleitungen, sondern über die DSL-Standleitung ins Festnetz telefonieren können. Die Software-Lösung setzt ein PC-Headset voraus. Gespräche innerhalb des QSC-Netzes zu anderen DSL-Nutzern bleiben kostenlos, nationale Verbindungen kosten ab 1,5 Cent pro Minute und Auslandsgespräche sind ab 4,5 Cent pro Minute möglich. Die monatliche Grundgebühr beträgt 4,99 Euro. Jeder IPfonie-Kunde erhält eine eigene Rufnummer, mit der er aus dem regulären Telefon-Netz erreichbar ist. Wie PC Games herausfand, ist auch ein kostenloser Anrufbeantworter geplant. Info: QSC, www.qsc.de

Neuer Joystick für PC-Flieger

Speed Links Black Hawk Joystick eignet sich für tollkühne PC-Spieler, die mit ihren fliegenden Kisten hoch hinaus wollen. Mit Coolie-Hat, Schubkontrolle, Ruderfunktion und zwölf Feuertasten bietet die gummierte Eingabehilfe alles, was ein Flieger-Ass braucht. Der Black Hawk Joystick unterstützt Force-Vibration-Effekte (nicht Force Feedback!) und kostet 35 Euro. Info: Speed Link, www.speed-link.com

Umfrage des Monats

Pentium 4 Extreme Edition oder Athlon 64 – welches ist Ihr Favorit?



Quelle: Umfrage unter 2.538 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.



NEUE VERSION Der Prophetview II 191 ist der zweite Flachbildschirm von Hercules.

HERCULES PROPHETVIEW II 191

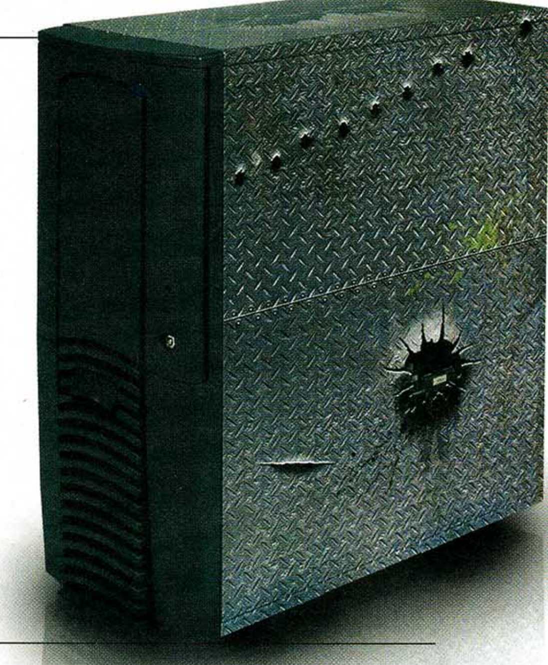
TFT-Thronfolger

Mit dem Hercules Prophetview II 191 bietet Guillemot (Tel.: 0190-662789) einen 19-Zoll-TFT-Monitor im auffälligen Design an. Die optimale Auflösung liegt bei 1.280x1.024 Pixeln, die Reaktionszeit beträgt laut Guillemot 25 Millisekunden. Dadurch eignet sich der Flachmann für gemütliche Strategie- oder Rollenspiele, für 3D-Actionspiele wären 16 Millisekunden empfehlenswert. Den Prophetview II 191 verbinden Sie per analogen D-SUB-Anschluss oder DVI-Stecker mit der Grafikkarte; es lassen sich auch zwei PCs gleichzeitig anschließen. Der TFT-Monitor ist in den Farben Blau und Schwarz erhältlich und kostet 639 Euro.

COM-PAD COVER-UPS

Tapeten-Wechsel

Wie wäre es mit einem neuen PC-Outfit? Die Firma Com-Pad (Tel.: 0761-5853667) stellt seit kurzem bedruckte Klebefolien her, mit denen sich Tower, Konsolen, Notebooks und sogar Muttis Küchenmöbel optisch aufpeppen lassen. Schneidwerkzeug und eine Bedienungsanleitung liefert Com-Pad natürlich gleich mit. Die so genannten Cover-Ups gibt es in zwei Größen für 45 Euro (55x50 cm) und 75 Euro (130x50 cm).



ALLES DABEI Die farbigen PC-Tapeten werden samt Schneidwerkzeug, Rakel und Bedienungsanleitung geliefert.



PRAKTISCH Per Kabelfernbedienung steuern Sie Lautstärke und die Mikrofon-Funktion.



TERRATEC MYSTIFY COMMANDER

Headset für Spieler

Terratecs (Tel.: 02157-81790) erster Kopfhörer mit eingebautem Mikrofon trägt den Namen Mystify Commander und verfügt über einen justierbaren Mikrofon-Bügel. Um selbst deftige Bässe richtig zur Geltung zu bringen, können Sie die Lautstärke per Kabelfernbedienung regeln. Das abschaltbare Mikrofon filtert Hintergrundlärm selbstständig heraus und soll guten Klang bieten. Terratecs Mystify Commander kostet 50 Euro, liegt bereits im Handel und wird regulär über die Soundkarte mit dem PC verbunden.

Kaufen oder nicht kaufen?

Intel Pentium 4 Extreme Edition

Der neue Intel-Prozessor Pentium 4 Extreme Edition (3.200 MHz Taktrate) entspricht zwar weitgehend dem regulären Pentium 4, besitzt aber zusätzlich 2 Megabyte Level3-Zwischenspeicher (Cache). Insgesamt stehen dem P4 EE damit annähernd 2,6 MByte Cache zur Verfügung – und das sorgt für rund 8 Prozent mehr Spieleleistung im Vergleich zum regulären Pentium 4 C mit 3.200 MHz! Der Vorteil des Highspeed-Prozessors liegt auf der Hand: Der neue Sockel-478-Prozessor funktioniert selbst mit Intels sechs Monate alten Mainboard-Chipsätzen Springdale (i865PE) und Canterwood (i875P). Spieler müssen also nicht umständlich auf eine neue Hauptplatine umsatteln, um von dem Leistungssprung zu profitieren.

Das PC-Games-Fazit:

Intels Neuling ist zwar schnell, aber teuer. Wer sich für den Prozessor interessiert, sollte den Euro besser zweimal umdrehen. Mit 3,2 Gigahertz und CPU-Kühler kostet der Pentium 4 Extreme Edition immerhin rund 1.200 Euro! Zum Vergleich: Der Aldi-PC von November 2003 ist mit einem Pentium 4 3.000 MHz ausgestattet, kommt allerdings gleich mit Mainboard, Gehäuse, 512 MByte DDR400-Hauptspeicher, 160-Gigabyte-Festplatte, Grafikkarte, Fernbedienung und Windows XP Home Edition. Der Komplettrechner kostet somit gerade mal 30 Euro mehr als Intels P4 EE! Die wesentlich günstigere Alternative: der fast gleich schnelle Athlon 64 3200+ samt Kühler (ca. 430 Euro) und die Asus-Hauptplatine K8V Deluxe (ca. 150 Euro).



XGI VOLARI

Neuer Grafikchip-Hersteller

Die Firma XGI (www.xgitech.com) liefert ihre ersten 3D-Grafikkarten mit dem Volari-Chip aus. Das Flaggschiff Duo V8 Ultra verwendet zwei dieser 3D-Prozessoren, während die V8 Ultra mit einem 3D-Rechenknecht auskommt. Erste Platinen (zum Beispiel von Club 3D) kommen entgegen der Aussage von XGI doch erst im Januar/Februar 2004 auf den Markt. Eine Duo-V8-Ultra-Karte kostet laut XGI zwischen 450 und 500 Euro. Details zu den Chips finden Sie in unserer Technik-Tabelle.

XGIs Volari im Technik-Vergleich

Name	Volari V8 Single	Volari Duo V8 Ultra	Radeon 9800 XT	Geforce FX 5950 Ultra
Interner Codename	XGI XG41	XGI XG40	R360	NV38
Erscheinungstermin	Noch 2003*	Noch 2003*	Erhältlich	Erhältlich
3D-Pipeline*	8 Pixel x 1 Texel	2x (8 Pixel x 1 Texel)	8 Pixel x 1 Texel	4 Pixel x 2 Texel
Chiptakt	300 MHz	350 MHz	412-430 MHz (Overdrive)	475 MHz
Speichertakt	300 MHz DDR	400/450 MHz DDR	365 MHz DDR	475 MHz DDR
Fertigung	0,13 Mikrometer	0,13 Mikrometer	0,15 Mikrometer; 107 Mio.	0,13 Mikrometer; 130 Mio.
Speicherbus	128 Bit	2x 128 Bit	256 Bit	256 Bit
Speicherbandbreite	9,6 GByte/s	2x 14,4 GByte/s	23,4 GByte/s	30,4 GByte/s

* Laut XGI

ATI RADEON 9800 XT

Creative fährt zweigleisig

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns eine wenig überraschende Nachricht: Nachdem Asus bereits seit Oktober 2003 Ati-Grafikkarten baut und verkauft, wagen jetzt auch die Multimedia-Spezialisten von Creative (Tel.: 00353-14380000) diesen Schritt. Die erste Serie besteht aus drei Platinen mit den folgenden 3D-Chips: Radeon 9200SE (ca. 70 Euro), Radeon 9600 (ca. 160 Euro) und Radeon 9800 XT (ca. 600 Euro). Einen Test der neuen Karten lesen Sie in der nächsten PC Games.



ÜBERRASCHUNG Creative baut jetzt auch 3D-Beschleuniger mit Atis Radeon-Grafikprozessoren.

Neues Force-Feedback-Lenkrad

Need for Speed: Underground liefert zurzeit den besten Anlass, den Hardware-Fuhrpark um ein PC-Lenkrad zu erweitern. Welch glückliche Fügung, dass Saitek (Tel.: 089-5467570) seit kurzem ein neues Force-Feedback-Lenkrad für 90 Euro anbietet. Das USB-Gerät können Sie nach eigenen Wünschen programmieren. Am Lenkradkranz befinden sich vier Feuertasten sowie zwei Schaltwippen, die sich als Ersatz für die beigelegten Pedale anbieten. Der Clou: Am Steuer zeigen mehrere LEDs die Intensität der Force-Feedback-Effekte an.
Info: Saitek, www.saitekshop.de

Edel-Sound von Terratec

Terratec senkt den Preis für das aktuelle Soundkarten-Flaggschiff Aureon 7.1 Universe von 249 auf 229 Euro. Die 8-Kanal-Platine wird mit Anschlussbox (Breakout-Box) für einen 5,25-Zoll-Laufwerksschacht sowie Fernbedienung geliefert. Die Karte verarbeitet Soundsignale mit 24 Bit bei 192 kHz und wird per Flachbandkabel mit der internen Box verbunden. An der Breakout-Box finden Sie alle weiteren Anschlüsse (optisch und analog); sie schützt die Klangwandler vor elektrischen Störquellen im PC. Für Spieler besonders relevant sind die Sound-Standards EAX und A3D, die per Sensaura3D-Software emuliert werden.
Info: Terratec, www.terratec.de

Radix Laptop Protector

Ein israelisches Programmiererteam hat einen Hardware-Zusatz erfunden, mit dem Sie Ihren PC nach einem Absturz oder Systemfehler leicht wieder restaurieren können. Der Laptop Protector von Radix (Tel.: 06181-943630) arbeitet ähnlich wie die Systemwiederherstellung von Windows XP, sichert aber nur Einträge in der Dateitabelle. Dass dieses System tadellos funktioniert, zeigten uns die Tüftler bei einem Redaktionsbesuch. Der Radix Laptop Protector im USB-Format speichert bis zu 32 Wiederherstellungspunkte (ca. 500 MByte) auf einem gesicherten Teil der Festplatte – der USB-Adapter kostet 160 Euro.
Info: Radix, www.eventus.de

Jetzt mit Wireless-LAN

Asus bietet eine aufgefrischte Version der Nforce-2-Ultra-400-Platine an. Das A7N8X-E Deluxe ist mit Funknetzwerk-Adapter (802.11b) sowie Gigabit-LAN ausgestattet und kostet 155 Euro.
Info: Asus, www.asuscom.de



Schöne Bescherung

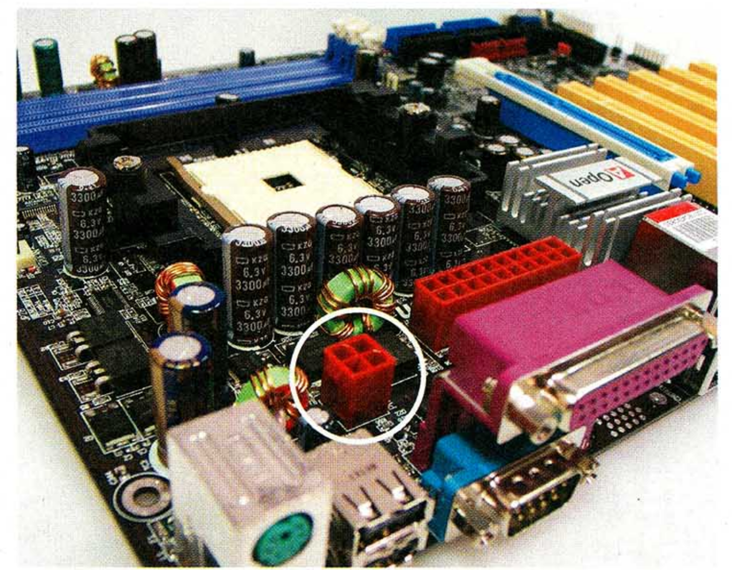
Wer seinen Spiele-PC zu Weihnachten mit neuer Hardware ausgestattet hat, kann schnell eine böse Überraschung erleben. Wir haben **die häufigsten Rechner-Probleme samt Lösung** für Sie zusammengefasst.

Wie jedes Jahr steht neue Hardware weit oben auf den Weihnachtswunschzetteln vieler PC-Games-Leser. Allerdings sorgen gerade brandneue Komponenten oft für unerwartete Probleme. Wenn der PC mit dem neuen Mainboard nicht starten will, die Luxus-Grafikkarte enttäuschend langsam ist oder der zusätzliche Speicher laufend für Systemabstürze sorgt, schlägt die besinnliche Festtagsstimmung schnell in Frust um. Auf den folgenden Seiten beschreiben wir die häufigsten Probleme, Stolpersteine und Inkompatibilitäten und liefern Ihnen detaillierte Lösungswege.

? Der PC startet nicht

! Wenn nach dem Mainboard- oder Gehäuse-Wechsel der Rechner nicht mehr hochfährt, überprüfen Sie zunächst, ob Sie den 20-poligen Stromanschluss auf dem Mainboard mit dem entsprechenden Stecker des Netzteils verbunden haben. Bei P4- und Athlon-64-Platinen müssen Sie zusätzlich den vierpoligen ATX-12-Volt-Stecker anschließen. Netzteile, die über diesen Stecker verfügen, sind mit dem Zusatz „Pentium 4 ready" gekennzeichnet.

Eine weitere mögliche Fehlerquelle ist der falsche Sitz des Mainboards. Sobald Leiterbahnen auf der Platine Kontakt mit dem Tower haben, bleibt der Bildschirm meist schwarz. Verwenden Sie daher die Abstandshalter, die dem Tower beiliegen, und geeignete Feingewindeschrauben zur Befestigung der Platine. So sorgen Sie für einen sicheren Halt und den richtigen Abstand zum Gehäuse. Vergewissern Sie sich zudem, dass alle Speichermodule richtig in den dafür vorgesehenen Halterungen eingerastet sind, und überprüfen Sie beim Hochfahren des PCs, ob der CPU-Lüfter läuft.



ANSCHLUSS VERLOREN P4- und Athlon-64-Mainboards benötigen neben dem üblichen Stromanschluss einen zusätzlichen vierpoligen Stecker.

Checkliste

Ihr PC stürzt bei Spielen ständig ab oder das ganze System arbeitet instabil? Wir haben die häufigsten Fehlerquellen in einer Checkliste zusammengetragen. So gehen Sie Ihren PC-Problemen auf den Grund.

- ☐ **Sind die aktuellen Treiber für Grafikkarte, Monitor, Soundkarte und Mainboard-Chipsatz installiert?**
- ☐ **Haben Sie den aktuellen Patch für das entsprechende Spiel?**
- ☐ **Werden Prozessor oder Grafikkarte zu warm? Überprüfen Sie die Temperaturanzeigen.**
- ☐ **Laufen alle Lüfter im System an (CPU, Grafikkarte, Netzteil)? Falls diese eingestaubt sind, müssen sie gereinigt werden.**
- ☐ **Stecken die Speichermodule fest in den RAM-Bänken?**
- ☐ **Reicht das Netzteil aus? Für aktuelle Systeme benötigen Sie ein Markennetzteil mit mindestens 300 Watt.**
- ☐ **Sind die BIOS-Einstellungen korrekt? Laden Sie die „Fail-Safe Defaults" oder die „BIOS Setup Defaults".**

? Grafikkarte zu langsam

STROMFRESSER Aktuelle Geforce-FX- und Radeon-Grafikkarten werden extra mit Strom versorgt. Ansonsten verweigern die Ati-Beschleuniger den Dienst und die Nvidia-Karten laufen wesentlich langsamer.

! Zum Fest lag bei Ihnen eine Grafikkarte der Geforce-FX-Reihe unterm Baum, doch der lang ersehnte Nvidia-Beschleuniger bringt nicht die erhoffte Leistung? Dieses Problem ist meistens auf die Stromversorgung zurückzuführen. Alle FX-Modelle müssen über einen zusätzlichen 4-Pin-Anschluss mit dem Netzteil verbunden werden. Andernfalls erfolgt eine Fehlermeldung beim Windows-Start und der Beschleuniger läuft mit stark reduzierten Taktraten. Schalten Sie also den Rechner aus und verbinden Sie den Anschluss Ihrer Nvidia-Karte mit einem vierpoligen Stromstecke des Netzteils. (Tipp: Die gleichen Stecker werden auch für Festplatten und DVD-Laufwerke verwendet.) Normalerweise liegt den FX-Modellen ein Durchschleif- oder Y-Kabel bei – damit versorgen Sie Ihre Karte mit Strom, ohne einen 4-Pin-Stecker des Netzteils einbüßen zu müssen. Auch Atis aktuelle Beschleuniger Radeon 9500/9700 (Pro) und Radeon 9800 (Pro/XT) müssen an das Netzteil angeschlossen werden. Anders als bei den Konkurrenz-Produkten von Nvidia verweigern die Radeon-Karten ohne Stromversorgung den Dienst, sprich man kann den PC gar nicht erst hochfahren.

Nvidia Geforce FX | Ati Radeon

? Zu niedriger Prozessor-Takt

! Wer sich zu Weihnachten einen neuen Prozessor gegönnt hat, erwartet natürlich Höchstleistungen von seinem Spiele-Rechner. Umso ärgerlicher ist es, wenn die neue CPU mit einer zu niedrigen Taktrate erkannt wird. Es kommt relativ häufig vor, dass ein Athlon XP 2800+ beim Systemstart zunächst nur als 2200+ ausgewiesen wird. In diesem Fall ist der Frontside-Bus-Takt (kurz FSB-Takt) zu niedrig eingestellt. Starten Sie den Rechner neu und betätigen Sie die „Entf"-Taste beim Hochfahren. Dadurch gelangen Sie ins BIOS-Menü. Bei manchen Mainboards müssen Sie stattdessen „F1" drücken. Unter der Rubrik „Advanced BIOS Features" oder „CPU Frequency" können Sie den FSB-Takt verändern. Die Einstellung für den FSB wird meistens mit „CPU FSB Clock" oder „CPU External Freq." bezeichnet. Setzen Sie diese Option auf den vom Hersteller angegebenen Wert. Beim Athlon XP 2800+ muss beispielsweise der FSB auf 166 MHz angehoben werden.

Für aktuelle CPUs wie den Pentium 4 Extreme Edition benötigen Sie eine neue BIOS-Version, damit diese von Ihrem Mainboard korrekt erkannt werden. Wie Sie das BIOS-Update durchführen, erfahren Sie im Extrakasten „So aktualisieren Sie Ihr BIOS".

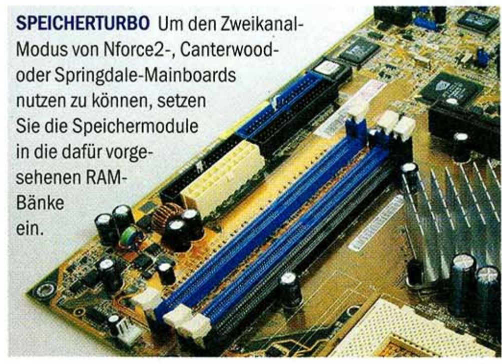
TAKTLOS Falls Ihr Prozessor mit der falschen Taktzahl erkannt wird, stellen Sie im BIOS den richtigen Wert für den FSB ein.

```
Phoenix - AwardBIOS CMOS Setup Utility
Advanced
Advanced Chipset Features                       Item Help
CPU External Freq. (MHz)       [166 MHz]        Menu Level  ▶▶
CPU Frequency Multiple Setting[Auto]
x CPU Frequency Mul
System Performanc
x CPU Interface
Memory Frequency
Resulting Frequen
x Memory Timings
x SDRAM Active Prec
x SDRAM RAS to CAS
x SDRAM RAS Prechar
x SDRAM CAS Latency
FSB Spread Spectr
AGP Spread Spectr
CPU Vcore Setting
x CPU Vcore
Graphics Aperture Size         [64MB]

  CPU External Freq. (MHz)
  100 MHz ..... [ ]
  133 MHz ..... [ ]
  166 MHz ..... [■]
  ↑↓:Move ENTER:Accept ESC:Abort

F1  : Help   ↑↓ Select Item and →← Select Menu   -/+ Change Values
ESC : Exit   Enter Select : Sub-Menu             F10 : Save and Exit
```

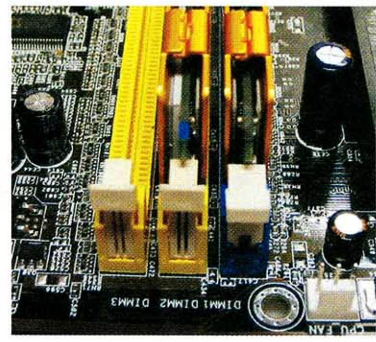
? Nutzen Sie Ihre Speichermodule richtig aus



SPEICHERTURBO Um den Zweikanal-Modus von Nforce2-, Canterwood- oder Springdale-Mainboards nutzen zu können, setzen Sie die Speichermodule in die dafür vorgesehenen RAM-Bänke ein.

! Auch beim Speicher können Sie durch falsche Einstellungen viel Leistung verschenken. Besitzer eines Mainboards mit Nforce2-, Springdale- (i865PE) oder Canterwood-Chipsatz (i875P) können zwei Speichermodule im Dual-Channel-Modus betreiben. Über welchen Chipsatz Ihr Mainboard verfügt, erfahren Sie mit dem Tool CPU-Z, das Sie auf der Heft-DVD finden. Installieren Sie das Programm, wählen Sie die Registerkarte „Mainboard" und schauen Sie unter „Chipset" nach. Bei Spielen erreichen Sie durch den Zweikanal-Modus eine bis zu 5 Prozent bessere Leistung – kostenlos! Dazu müssen Sie allerdings die richtigen Speicherbänke bestücken. Meistens sind die beiden Bänke für den Dual-Channel-Betrieb farblich gekennzeichnet. Zur Sicherheit sollten Sie im Handbuch des Mainboards nachschauen.

? Speicher-Probleme bei Athlon 64



SICHERE BANK Bei Athlon-64-Mainboards müssen die ersten beiden Speicherbänke (DIMM1 und DIMM2) mit Modulen bestückt werden, damit diese mit der vollen Leistung arbeiten.

! Bei Athlon-64-Platinen ist es ebenfalls sehr wichtig, die richtigen Speicherbänke zu belegen. Wenn Sie zwei Module verwenden, setzen Sie diese unbedingt in die ersten beiden Bänke ein. Sonst arbeitet der Speicher mit einer niedrigeren Taktrate oder langsameren Timings. Die Bezeichnung der einzelnen Bänke finden Sie direkt auf der Platine oder im Mainboard-Handbuch (meistens als DIMM1 und DIMM2 gekennzeichnet). Der Speicher-Controller des Athlon 64 ist nur für zwei DDR400-Module ausgelegt. Manche Mainboardhersteller (beispielsweise MSI) übernehmen allerdings die Funktionsgarantie für DDR400-Vollbestückung. In die zweite und dritte Bank können Sie dann allerdings ausschließlich Module einsetzen, die nur auf einer Seite mit Speicherchips bestückt sind.

? Die Festplatte wird nicht mit der richtigen Größe erkannt



KLEINIGKEIT Ältere Mainboards erkennen nicht alle aktuellen Festplatten mit der richtigen Größe. Hier hilft nur ein BIOS-Update.

! Wenn eine neue Festplatte zu Weihnachten dem Speicherplatz-Problem ein Ende bereiten soll, ist das Entsetzen natürlich groß, wenn die neue 80- oder 120-GByte-Platte nicht mit der vollen Kapazität angezeigt wird. Schuld daran ist häufig das Mainboard. Damit auch ältere Platinen (beispielsweise mit KT133-Chipsatz) größere Festplatten korrekt erkennen, bringen Sie diese per BIOS-Update auf den neuesten Stand. Folgen Sie dazu den Anweisungen in unserem Extrakasten „So aktualisieren Sie Ihr BIOS". Die aktuelle BIOS-Version und ein geeignetes Update-Programm finden Sie auf der Webseite des Herstellers.

Windows-98-Benutzer, die ihre neue Festplatte mit Fdisk formatieren wollen, benötigen gegebenenfalls ein Update, da das DOS-Tool in der Standardversion nur Datenlager mit einer Größe von 64 GByte erkennt. Den entsprechenden Hotfix finden Sie unter WEBCODE 23HG.

? Serial-ATA-Festplatte einrichten



MODERN Serial-ATA-Festplatten verfügen über neue Anschlüsse. Damit Sie Windows XP installieren können, benötigen Sie eine Treiber-Diskette für den SATA-Controller.

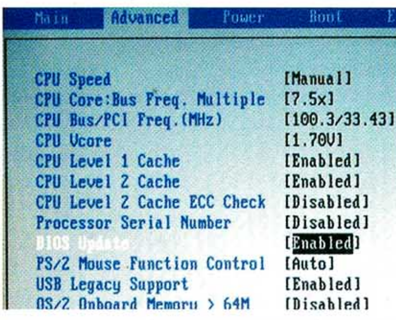
! Der neue Festplatten-Standard Serial-ATA (kurz: SATA) ist den bisherigen IDE-Modellen technisch überlegen. Wer zum Fest eine SATA-Platte auspacken darf, wird allerdings mit einigen neuen Problemen konfrontiert. Besonders die Windows-Installation hält so manche Stolperfalle bereit. Verbinden Sie zunächst die Festplatte per SATA-Kabel mit dem Mainboard. Die meisten aktuellen SATA-Festplatten verfügen über einen gewöhnlichen vierpoligen Stromanschluss. In diesem Fall können Sie den gleichen Stromstecker wie bei einem IDE-Laufwerk benutzen. Falls der vierpolige Anschluss nicht vorhanden ist, benötigen Sie ein Adapter-Kabel. Dieses liegt üblicherweise dem Mainboard bei. Anschließend öffnen Sie das BIOS-Menü per „Entf"- oder „F1"-Taste beim Systemstart. Unter der Rubrik „Integrated Peripherals" oder „Onboard PCI Devices" finden Sie den Eintrag „SATA Controller". Setzen Sie diese Einstellung auf „Enabled".

Wenn Sie Windows XP auf einer SATA-Festplatte installieren wollen, brauchen Sie eine Treiber-Diskette für den entsprechenden SATA-Controller Ihrer Hauptplatine. Meistens liegt diese dem Mainboard bei. Bei der Windows-Installation erscheint direkt zu Beginn die Meldung „Zur Installation eines SCSI-/RAID-Treibers eines Drittanbieters F6 drücken ...". Nachdem Sie die „F6"-Taste betätigt haben, legen Sie die Diskette mit den SATA-Treibern ein und folgen den Bildschirm-Anweisungen.

So aktualisieren Sie **Ihr BIOS**

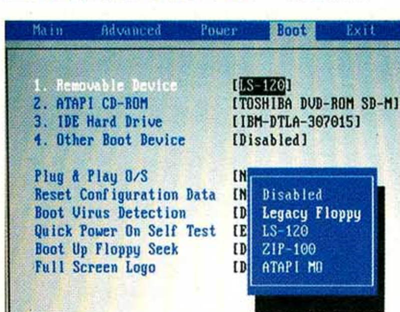
Unsere Schritt-für-Schritt-Anleitung erklärt, wie Sie das BIOS Ihres PCs auf den neuesten Stand bringen.

Bevor Sie die aktuelle BIOS-Version installieren, sollten Sie unbedingt in der Beschreibung des Herstellers nachsehen, ob diese für Ihr Mainboard wirklich geeignet ist. Außerdem benötigen Sie ein Programm, um das Update durchzuführen. Das neue BIOS und das entsprechende Update-Tool finden Sie im Download-Bereich der Hersteller-Webseite. Anschließend formatieren Sie eine leere, funktionstüchtige Diskette als Bootdiskette. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Diskettenlaufwerk, wählen „Formatieren" und setzen bei „MS-DOS Startdiskette" ein Häkchen. Anschließend klicken Sie auf „Starten". Kopieren Sie nun das Update-Programm und die neue BIOS-Version auf die Diskette.



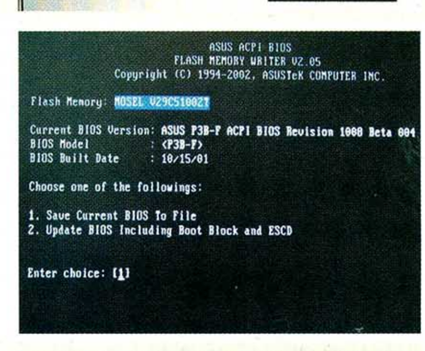
Schritt 1: Die Vorbereitung

Wenn das Mainboard einen Jumper oder eine BIOS-Option mit der Bezeichnung „BIOS Update Protect" besitzt, setzen Sie diese auf „Disabled". Andernfalls kann das Update nicht durchgeführt werden.



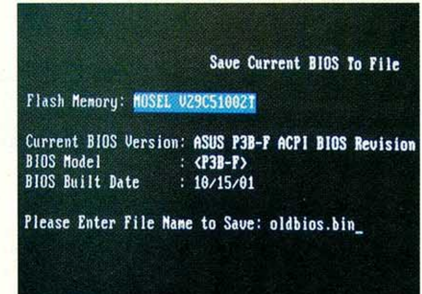
Schritt 2: Boot-Auswahl

Stellen Sie die Boot-Reihenfolge im BIOS auf „A:" oder „Floppy" und speichern Sie die Änderungen. Erst danach können Sie den Rechner von der Bootdiskette starten.



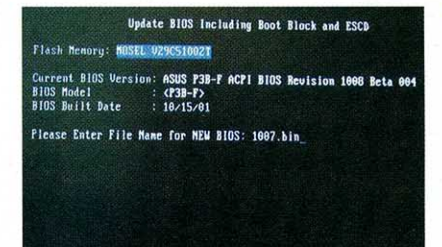
Schritt 3: Update-Programm starten

Nachdem der Rechner mit der Bootdiskette hochgefahren ist, starten Sie das Update-Programm (awdflash, amiflash oder aflash, je nach Hersteller). Im Bild: aflash.exe.



Schritt 4: Aktuelles BIOS sichern

Sichern Sie mit dem Update-Programm das ursprüngliche BIOS auf Diskette oder Festplatte, um wieder darauf zurückgreifen zu können, falls die neue Version fehlerhaft ist.

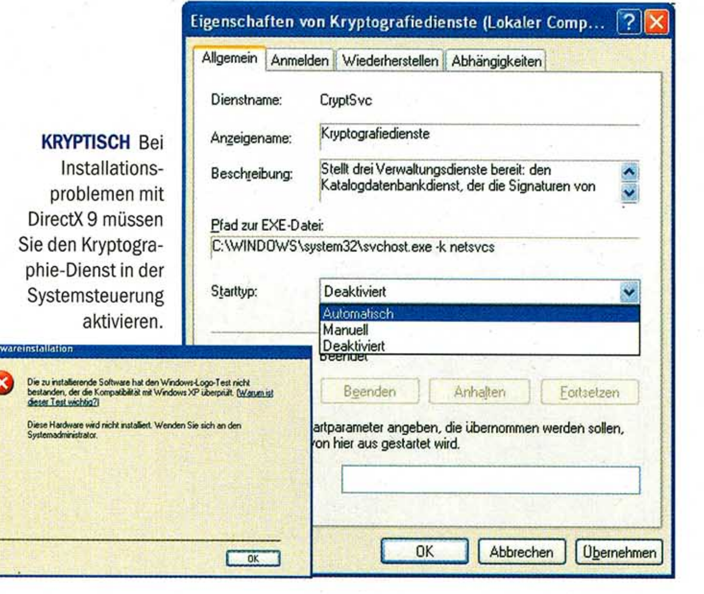


Schritt 5: Das neue BIOS

Bei der Installation des BIOS-Updates folgen Sie den Bildschirm-Anweisungen. Achtung: Während des Update-Vorgangs muss der Rechner angeschaltet bleiben. Ansonsten kann das Mainboard unbrauchbar werden.

? DirectX 9 lässt sich nicht installieren

! Wenn für Sie ein neues Spiel unterm Baum gelegen hat, brauchen Sie natürlich die aktuelle Version von DirectX. Microsofts Multimedia-Schnittstelle lässt sich allerdings nicht immer ohne Probleme installieren. So wird bei manchen Windows-XP-Systemen die Installation mit der Fehlermeldung „Die zu installierende Software hat den Windows-Logo-Test nicht bestanden“ abgebrochen. Um das Problem zu beseitigen, aktivieren Sie den so genannten Kryptographie-Dienst. Dieser ist für die reibungslose Erkennung von Signaturen und Zertifikaten bei Programmen verantwortlich. Klicken Sie auf den „Start“-Button, dann auf „Einstellungen“ und „Systemsteuerung“. Wählen Sie danach den Menüpunkt „Verwaltung“ und anschließend „Dienste“. Nun wird Ihnen eine Liste mit den unterschiedlichen Diensten von Windows XP angezeigt. Öffnen Sie per Doppelklick die „Kryptographiedienste“ und wählen Sie unter „Starttyp“ „automatisch“ aus. Danach brauchen Sie nur noch den Button „Starten“ anzuwählen und mit „OK“ zu bestätigen. Anschließend können Sie DirectX 9 ohne Probleme installieren.



KRYPTISCH Bei Installationsproblemen mit DirectX 9 müssen Sie den Kryptographie-Dienst in der Systemsteuerung aktivieren.

? Darstellungsprobleme mit TFT-Monitor

! Viele aktuelle TFT-Bildschirme stellen dank schneller Reaktionszeiten auch hektische Action-Spiele ohne störende Bildschlieren dar und werden somit für Spieler immer interessanter. Flachbildschirme beherrschen allerdings nur eine Auflösung (meistens die maximale), alles darunter muss interpoliert werden. Bei 17-Zoll-LCDs liegt die maximale Auflösung normalerweise bei 1.280x1.024 Pixeln. 1.024x768 oder 800x600 werden lediglich interpoliert oder in einem kleineren Ausschnitt dargestellt. Eine schlechte Interpolations-Technik kann das Bild bei diesen Auflösungen unscharf werden lassen. Verwenden Sie also beim Arbeiten unter Windows (und nach Möglichkeit auch bei Spielen) immer die optimale Auflösung Ihres Flachbildschirms.



SCHARF TFT-Monitore stellen nur eine Auflösung scharf dar. Die übrigen Auflösungen werden verkleinert angezeigt oder interpoliert.

? Bleiben Sie auf dem neuesten Stand

! Die Treiber haben nicht nur maßgeblichen Einfluss auf die Stabilität des Systems, sie beheben auch verschiedene Probleme oder ermöglichen neue Funktionen. USB-Speicher-Sticks können Sie beispielsweise unter Windows 98 erst nach der Treiber-Installation verwenden. Besonders die Grafikkarten-Treiber sollten Sie immer auf den neuesten Stand bringen. Nur so können Sie die beste Leistung aus einem 3D-Beschleuniger herausholen und Fehldarstellungen bei Spielen vermeiden. Die aktuellen Catalyst- und Forceware-Grafiktreiber verhindern zudem den 60-Hz-Bug von Windows XP/2000 unter Direct3D. Bei OpenGL-Spielen (**Elite Force 2**, **Jedi Academy**, **Counter-Strike (dt.)**, **Call of Duty** und **Knights of the Old Republic**) brauchen Sie weiterhin ein zusätzliches Tool, damit Sie in höheren Bildwiederholraten spielen können. Wir empfehlen das Tool „Ati Refreshrate fix“ für Radeon- und den Rivatuner für Geforce-Karten. Beide Tools finden Sie auf der Heft-DVD. Um die Wiederholfrequenz Ihres Röhrenmonitors richtig nutzen zu können, installieren Sie die entsprechenden Treiber. Halten Sie auch die Chipsatz-Treiber Ihres Mainboards stets aktuell. Diese haben großen Einfluss auf Stabilität und Performance Ihres Spiele-PCs. Die aktuellen Treiber für Grafikkarte und Mainboard-Chipsatz befinden sich jeden Monat auf unserer Heft-DVD. DANI MÖLLENDORF

WINZLING Ohne die richtigen Treiber werden USB-Speicher-Sticks von Windows 98 nicht erkannt.

Da werden Sie **geholfen**

GIGA.DE

Sie haben ein spezielles Problem mit Ihrem Spiele-PC, das hier nicht aufgeführt ist? Wenden Sie sich einfach an unseren Hardware-Service.



GIGA Am Help Day kümmern sich Profis wie Shu On Kwon um Ihre PC-Probleme.

Direkte Hilfe zur Bescherung bietet NBC Giga an. Auch dieses Jahr wird zwischen 15 und 20 Uhr am ersten Weihnachtsfeiertag der Help Day veranstaltet. Dabei werden Ihre PC-Probleme von Hardware-Profis besprochen und gelöst. Im vergangenen Jahr bekam das Giga-Team beispielsweise Unterstützung durch Kay Beinroth von unserem Schwester-Magazin *PC Games Hardware*. Einem frohen Fest steht somit nichts mehr im Wege.
Zudem ist unsere Hardware- und Technik-Hotline täglich von 7 bis 24 Uhr besetzt. Sie erreichen den kostenpflichtigen Service unter 0190-824833 (€ 1,86 pro Minute).



BEMI

first in service

The way it's meant to be played — nVIDIA GeForce FX

NVIDIA GeForce FX Hardware und Software mit diesem Logo garantiert atemberaubende Kinoeffekte bei maximaler Geschwindigkeit

MC TRONICS

AMD Athlon™ XP 3000+ Prozessor

MC TRONICS BEMI AMD Athlon™ XP 3000+ • Midi Tower ATX 400 Watt Netzteil • NVIDIA GeForce FX 5200 128MB DDR RAM TV-Out • 512MB DDR-RAM (PC-333) • 120GB Festplatte, 7200 rpm • FDD 3,5" • DVD-RW 4-fach Dual • 56K Modem • TV-Tuner • Sound Audio o.B. • LAN • Front 2x USB • 6-1 Cardreader • Tastatur mit Wheel Maus • Microsoft® Windows® XP Home Edition • DVD Player-, DVD-RW-Software

24 Monate Pick-Up-Service

- 512MB DDR-RAM
- 120GB Festplatte, 7200 rpm
- NVIDIA GeForce FX 5200 128MB DDR mit TV-OUT
- mit TV-Tuner
- DVD-RW 4-fach Dual
- Windows® XP Home Edition

AMD Athlon XP

Chikara empfiehlt Microsoft® Windows® XP

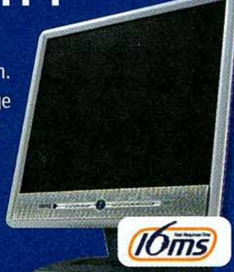
Microsoft® Windows® XP Home Edition
entfesselt völlig neue, einzigartige Erlebnisse mit dem PC und im Internet. Konsequent für die Anforderungen privater Nutzer optimiert.

Microsoft Windows XP Home Edition

859.-€

BenQ FP 767 17" TFT
Version 2 in neuem Gehäuse

Der BenQ FP767 Version 2 bietet uneingeschränktes Sehvergnügen. Mit einer Reaktionszeit von 16ms werden Filme und aufwendige Animationen gestochen scharf und ohne Verzögerungen dargestellt.



- Reaktionszeit 16 ms
- Kontrast 500:1
- Helligkeit: 260 cd/m2
- integrierte Lautsprecher






Testsieger bei diversen Tests

519.-€



AluWRITER DVD DUAL USB 2.0 - externer DVD Recorder

Externer DVD-Recorder im **Aluminiumgehäuse**. **Unterstützte Formate:** 4x DVD-/+R, 2,4x DVD+RW, 2x DVD-RW, 12x DVD-ROM, 16x CD-R, 10x CD-RW, 32x CD-ROM, 2 MB Cache, Buffer Underrun Protection. **Liest alle üblichen DVD/CD Formate** (nicht DVD-RAM). **Interface:** USB 2.0, Anschluss, 1x USB. Externes Netzteil 110-240V. **Lieferumfang:** ext. Laufwerk, Kabel, Netzteil,1x DVD-R,1x CD-R,ONE Tools CD mit Installationsanleitung, NERO Express Brennsoftware (PC) incl. NERO Vision Express Authoring. Geeignet für Win98SE/ME/2000/XP, MacOS (USB nur 1.1-Mode) und OS X - **Gewährleistung 2 Jahre**

Aluminiumgehäuse

Den AluWRITER gibt es auch in FW und Combo (FW + USB 2.0)

215.-€

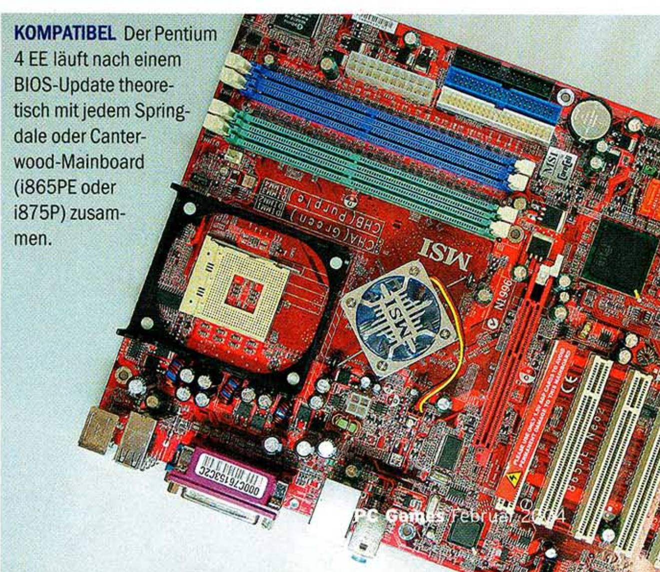
Extremsport von Intel

Intels Antwort auf AMDs Athlon 64 FX ist der Pentium 4 Extreme Edition. Wir haben die neue CPU im Test - eine extreme Alternative?

AMD hat es mit dem Athlon 64 FX vorgemacht, Intel zieht nach: Ein Server-Prozessor im Desktop-Gewand soll für neue Leistungsrekorde sorgen. Hinter der Fassade des Pentium 4 Extreme Edition mit 3.200 MHz steckt nämlich die Server-CPU Xeon, die Intel um einen 200 MHz schnellen Frontside-Bus (kurz: FSB) erweitert hat; bisher arbeiteten Xeons nur mit einem FSB von 133 MHz. Bei den technischen Details entspricht der Intel-Neuling größtenteils den bisherigen Pentium-4-C-Modellen. So wird auch die Extreme-Variante im 130-Nanometer-Verfahren hergestellt und verfügt über die Hyper-Threading-Technik, die zwei CPUs anstelle von nur einer simuliert. Die eigentliche Neuerung ist der 2 MByte große Level3-Zwischenspeicher (auch: Cache), der bisher Server-Rechnern vorbehalten war. Prozessoren im Heimanwender-Bereich verfügen üblicherweise nur über Level1- und Level2-Cache. Ob diese Maßnahme Intels neuem Klassenprimus zum Sieg im direkten Leistungsvergleich mit dem Rivalen Athlon 64 FX-51 verhilft, werden unsere Spiele-Benchmarks zeigen.

Heißes Eisen im Feuer

Der zusätzliche Level3-Zwischenspeicher bringt allerdings auch Nachteile mit sich. Um den großen Cache im Prozessorkern unterzubringen, werden wesentlich mehr Transistoren benötigt. Waren es bei bishe-



KOMPATIBEL Der Pentium 4 EE läuft nach einem BIOS-Update theoretisch mit jedem Springdale oder Canterwood-Mainboard (i865PE oder i875P) zusammen.

rigen P4-CPUs noch 55 Millionen, so bringt es der Extreme-Kollege auf den Rekordwert von 169 Millionen Transistoren. Zum Vergleich: Athlon 64 und Athlon 64 FX kommen mit 105,9 Millionen Transistoren aus. Dadurch wird der Prozessor-Kern des P4 Extreme Edition nicht nur größer, er verursacht auch wesentlich mehr Abwärme. Trotzdem wird kein teurer Luxus-Kühler benötigt, Intels aktueller OEM-Kühler mit Kupferkern reicht völlig aus. In unserem Test überschritt die CPU-Temperatur auch bei starker Belastung nicht die 60-Grad-Marke.

Takt-Reserven

Auch für Übertaktungsversuche bietet der Intel-Kühler noch genug Leistung. Hier liefert der mit 3.200 MHz getaktete P4 Extreme ein eindrucksvolles Ergebnis ab – selbst 3.600 MHz sind möglich. **Unreal 2** profitiert besonders stark von der Takterhöhung und läuft stolze 11 Prozent schneller als mit den ursprünglichen 3.200 MHz.

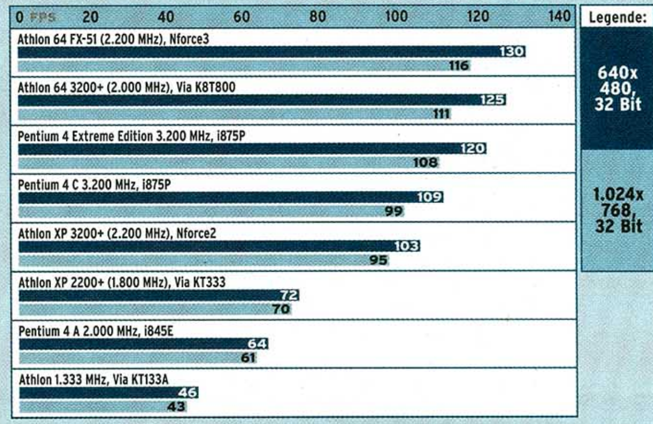
Bei unserem Testmuster fehlte die Multiplikator-Sperre, wodurch Übertaktungsversuche spürbar vereinfacht wurden. Ob der Multiplikator bei allen Modellen des neuen P4 mit der Extraportion Zwischenspeicher frei wählbar ist oder ob Leistungshungrige auf die Übertaktung per FSB zurückgreifen müssen, ist noch nicht klar.

P4 Extreme und aktuelle Mainboards

Der große Vorteil von Intels neuer Spitzen-CPU gegenüber dem AMD-Rivalen ist die Kompatibilität. Der Athlon 64 FX für den Sockel 940 beruht auf der Architektur der Server-CPU Opteron. Daher benötigt dieser neue Mainboards und kommt nur mit Registered-Speicher zurecht. Entsprechende Module sind vergleichsweise selten und etwas langsamer als der im Heimanwender-Bereich übliche Unbuffered-Speicher. Der P4 Extreme Edition benötigt keinen Registered-Speicher. Zudem ist er für den Sockel 478 konzipiert und arbeitet daher nach einem BIOS-Update theoretisch mit allen aktuellen Canterwood- oder Springdale-Platinen (i875P und i865PE) zusammen. Alle Mainboards von MSI, Asus, Epox und Gigabyte sind offiziell für den Betrieb mit dem neuen P4 freigegeben. Wenn sich der Hersteller nicht an die vorgegebenen Spezifikationen von Intel gehalten hat, kann es allerdings dazu kommen, dass die Extreme-CPU die Spannungsregler der Platine überlastet. Im Zweifelsfall sollten Sie sich also per Webseite oder Hotline des Herstellers darüber informieren, ob Ihr Mainboard für die neue CPU geeignet ist.

Spieleleistung: So schnell ist der neue P4

Die wichtigste Frage: Was bringt der zusätzliche Zwischenspeicher bei Spielen und kann der Pentium 4 Extreme Edition AMDs Athlon 64 und Athlon 64 FX hinter sich lassen? In unseren Spiele-Benchmarks macht der neue P4 eine gute Figur: In den meisten Tests liegen Athlon 64 3200+ und P4 Extreme 3.200 MHz etwa gleichauf. Dem direkten Konkurrenten Athlon 64 FX-51 muss sich Intels Neuling allerdings geschlagen geben: Bei den meisten aktuellen Spielen ist die AMD-CPU bis zu 11 Prozent schneller. Nur bei **Elite Force 2** kann sich die P4-Neuauflage in Führung setzen. Gegenüber dem Pentium 4 C mit 3.200 MHz sieht es für die Extreme-Version schon besser aus. Bei **Unreal**



Bei UT 2003 (dt.) dominieren Athlon 64 FX und Athlon 64. Der Pentium 4 Extreme Edition schlägt bei diesem Test den ursprünglichen Pentium 4 um immerhin zehn Prozent.
Einstellungen: Radeon 9800 Pro, 512 MByte DDR400-Speicher, Windows XP Pro, DirectX 9.0b

Top-Prozessoren von AMD und Intel

0 FPS 20 40 60 80 100 120 140 — Legende: Serious Sam 2 / Elite Force 2

Prozessor	Serious Sam 2	Elite Force 2
Athlon 64 FX-51 (2.200 MHz)	133	99
Athlon 64 3200+ (2.000 MHz)	123	95
Pentium 4 Extreme Edition 3.200 MHz	121	109
Athlon XP 3200+ (2.200 MHz)	102	82

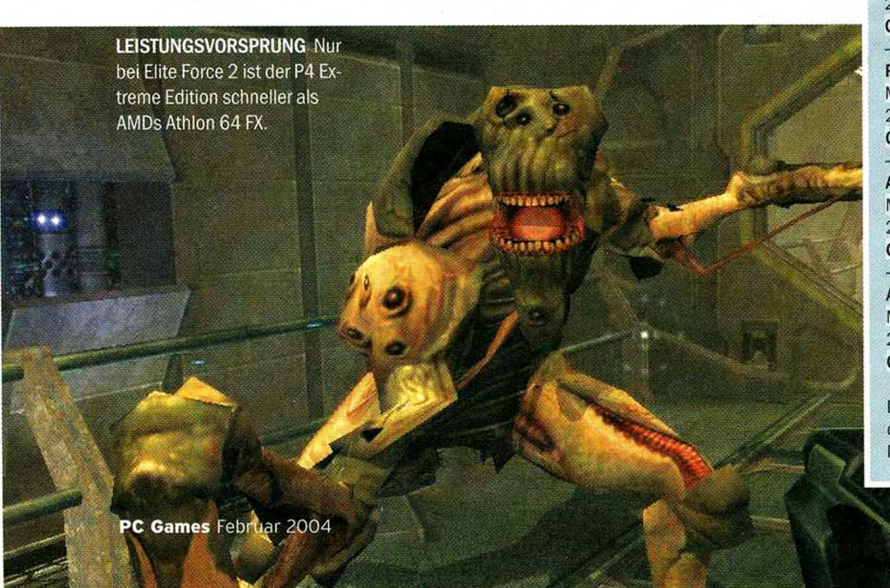
P4 EE und Athlon 64 liegen in Serious Sam 2 etwa gleichauf. Bei Elite Force 2 geht die Intel-CPU erstmals in Führung. Abgeschlagen: der Athlon XP 3200+.
Einstellungen: 1.024x768, 32 Bit, Radeon 9800 Pro, 512 MByte DDR400-Speicher

Aktuelle CPUs von AMD und Intel **im Preisvergleich**

Wir haben die Preise für aktuelle Spitzenprozessoren samt passendem Mainboard und Speicher miteinander verglichen.

Komponente	Preis
Pentium 4 Extreme Edition 3.200 MHz	**Ca. € 1.149,-**
Mainboard mit Canterwood-Chipsatz	Ca. € 184,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	Ca. € 278,-
Gesamtpreis	**Ca. € 1.611,-**
Athlon 64 FX-51 (2.200 MHz)	**Ca. € 829,-**
Mainboard mit Nforce3-Pro-Chipsatz	Ca. € 189,-
2x512 MByte DDR400-Registered-Speicher	Ca. € 298,-
Gesamtpreis	**Ca. € 1.316,-**
Pentium 4 C 3.200 MHz	**Ca. € 459,-**
Mainboard mit Springdale-Chipsatz	Ca. € 149,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	Ca. € 278,-
Gesamtpreis	**Ca. € 886,-**
Athlon 64 3200+ (2.000 MHz)	**Ca. € 419,-**
Mainboard mit K8T800-Chipsatz	Ca. € 154,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	Ca. € 278,-
Gesamtpreis	**Ca. € 851,-**
Athlon XP 3200+ (2.200 MHz)	**Ca. € 359,-**
Mainboard mit Nforce2-Ultra-400-Chipsatz	Ca. € 79,-
2x512 MByte DDR400-Speicher	Ca. € 278,-
Gesamtpreis	**Ca. € 716,-**

Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis bieten die Kombinationen aus CPU, Mainboard und Speicher mit Athlon 64 3200+ und Athlon XP 3200+. Der Pentium 4 Extreme Edition mit 3.200 MHz sowie AMDs Athlon 64 FX-51 sind derzeit zu teuer.



LEISTUNGSVORSPRUNG Nur bei Elite Force 2 ist der P4 Extreme Edition schneller als AMDs Athlon 64 FX.

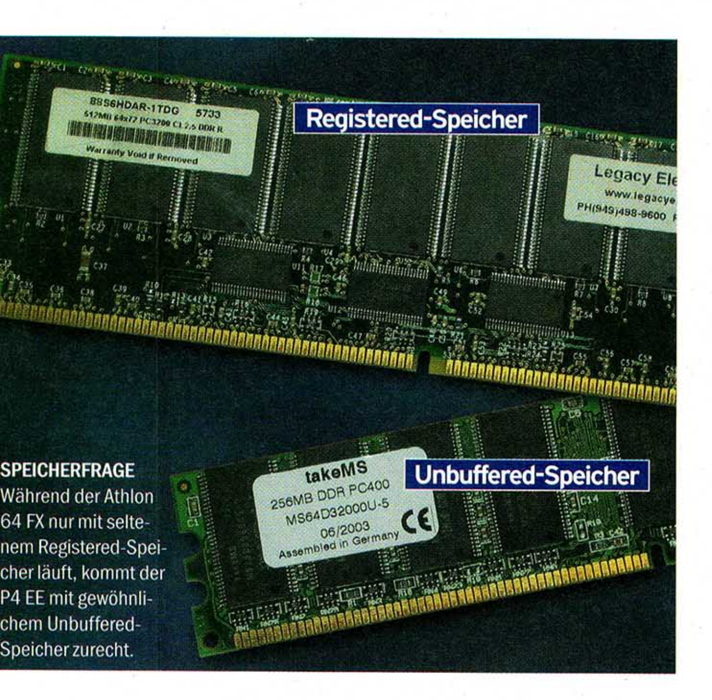
„Wir denken über **weitere Extreme Editions** nach."



Intels Pressesprecher Markus Weingartner stand uns Rede und Antwort.

PC Games: Bleibt es beim Pentium 4 Extreme Edition mit 3,2 GHz oder sind weitere Modelle mit höheren Taktraten geplant?
Weingartner: „Wir denken momentan über weitere Extreme Editions nach. Ob und wann diese kommen, haben wir noch nicht entschieden."

PC Games: Der Athlon 64 bietet die Stromsparmaßnahme Cool'n'Quiet. Ist eine ähnliche Technik auch für Intel-Prozessoren geplant?
Weingartner: „Ja, es gibt schon seit langem Überlegungen, die Desktop-CPUs von unseren Mobilprozessoren „lernen zu lassen" und Stromsparmaßnahmen zu integrieren. Im Prescott wird eine solche Technik allerdings noch nicht enthalten sein."



SPEICHERFRAGE
Während der Athlon 64 FX nur mit seltenem Registered-Speicher läuft, kommt der P4 EE mit gewöhnlichem Unbuffered-Speicher zurecht.

Tournament 2003 (dt) liefert diese ein 9 Prozent besseres Ergebnis ab als Intels bisheriges Top-Modell. Der Athlon XP 3200+ fällt noch weiter zurück und ist im Durchschnitt rund 17 Prozent langsamer als der Pentium 4 Extreme Edition.

Preisfrage

Der Pentium 4 ist in der Extreme Edition nicht nur besonders schnell, sondern auch besonders teuer. So werden erste CPUs mit 3.200 MHz im Einzelhandel für den stolzen Preis von über 1.100 Euro angeboten. Damit sind diese gut doppelt so teuer wie der ursprüngliche Pentium 4 C mit 3.200 MHz. Auch im Preisduell der Server-Desktop-Hybriden hat Intels Neuer das Nachsehen gegenüber dem Athlon 64 FX-51. Dieser kostet „nur" etwa 800 Euro. Dafür sind die Mainboards mit Springdale-Chipsatz (i865PE) günstiger als die Sockel-940-Platinen des aktuellen Athlon 64 FX. Der Athlon 64 3200+ ist zwar ebenfalls kein Schnäppchen, bei einem Preis von etwa 400 Euro bietet er aber das deutlich bessere Preis-Leistungs-Verhältnis als ein Pentium 4 Extreme. Weitere Details finden Sie im Extrakasten „Aktuelle CPUs von AMD und Intel im Preisvergleich".

Zukunftsaussichten

Die Feiertage sind vorbei und daher dürften alle aktuellen CPUs im Preis fallen. Zudem wirft bereits der Nachfolger des Pentium 4 seinen Schatten voraus: Im ersten Quartal 2004 will Intel eine neue CPU mit dem Codenamen Prescott in die Händlerregale stellen. Diese verfügt über zahlreiche Verbesserungen und ermöglicht dank des feineren Herstellungsverfahrens deutlich höhere Taktraten. Bis Mitte nächsten Jahres sind Prescott-CPUs mit 3.800 MHz eingeplant. Zunächst soll das neue Modell für den P4-Sockel 478 erscheinen. Aktuelle Platinen mit Springdale- oder Canterwood-Chipsatz (i865PE und i875P) von Gigabyte sind beispielsweise nach einem BIOS-Update für den Prescott gerüstet; bei anderen Herstellern sieht es ähnlich gut aus. Im kommenden Jahr will Intel dann den neuen Sockel 775 für den P4-Nachfolger präsentieren. Wie lange Intel den Prescott für beide Sockel anbieten wird und wann der Sockel 775 den Sockel 478 komplett ablöst, ist noch ungewiss.

Fazit: Geduld bewahren

Der Pentium 4 Extreme Edition ist zwar sehr schnell, aber noch zu teuer, um für Spieler interessant zu sein. Der Athlon 64 bietet derzeit die gleiche Spieleleistung zum günstigeren Preis. Sobald der P4-Nachfolger Prescott verfügbar ist, wird der Extreme-Kollege im Preis fallen ... und dadurch lohnenswerter.

DANIEL MÖLLENDORF

Aktuelle Prozessoren von AMD und Intel

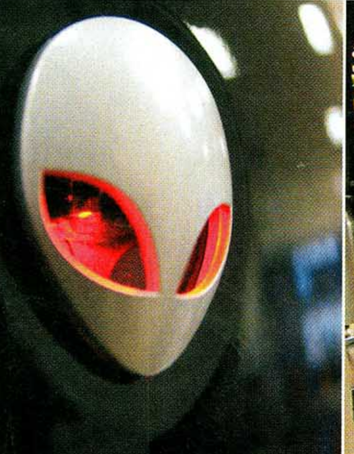


	Pentium 4	Pentium 4 EE	Pentium 5*	AMD Athlon 64	Athlon 64 FX
Codename	Northwood	Noch nicht bekannt	Prescott	Clawhammer	Sledgehammer
Sockel	Sockel 478	Sockel 478	Sockel 478/775	Sockel 754	Sockel 940
Speicherart	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz	Abhängig vom Chipsatz	DDR400/333/266/200	DDR400/333/266/200
Populäre Chipsätze	i875P, i865PE, Via PT800, Sis 655FX	i875P, i865PE, Via PT800, Sis 655FX	Noch nicht bekannt	Nforce3, Via K8T800	Nforce3 Pro, Via K8T800
Adressierbarer Speicher	4 GByte	4 GByte	4 GByte	1.024 GByte	1.024 GByte
Taktfrequenzen	1.600 bis 3.200 MHz	3.200 MHz	2.800 bis 4.000 MHz	2,0 GHz (3200+)	2,2 GHz (FX-51)
Maximale Verlustleistung	82 Watt (3.200 MHz)	94 Watt (3.200 MHz)	Noch nicht bekannt	89 Watt (3200+)	89 Watt (FX-51)
Registerbreite Integer	32 Bit	32 Bit	32 Bit	64 Bit	64 Bit
L1-Cache	8 kByte	8 kByte	16 kByte	64 kByte	64 kByte
L2-Cache	512 kByte	512 kByte	1.024 kByte	1.024 kByte	1.024 kByte
L3-Cache	-	2.048 kByte	-	-	-
Transistoren	55 Millionen	169 Millionen	Noch nicht bekannt	105,9 Millionen	105,9 Millionen
Befehlssatz-Erweiterungen	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2, SSE3	MMX, SSE, SSE2	MMX, SSE, SSE2
Herstellungsprozess	130 Nanometer	130 Nanometer	90 Nanometer	130 Nanometer	130 Nanometer
Besonderheiten	Hyper Threading	Hyper Threading, L3-Cache	Besseres Hyper Threading, La Grande u. a.	Cool'n'Quiet	-

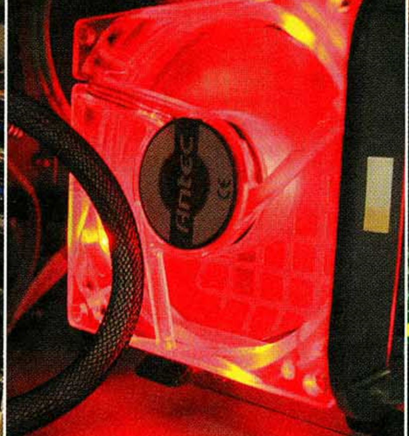
*Keine offiziellen Angaben; alle Daten beruhen auf Schätzungen

Außerirdisch **schnell!**

Die irische Firma Alienware baut bereits seit langem Komplett-Rechner für PC-Spieler. Wir haben uns ein aktuelles Modell **mit AMDs neuem Athlon FX-51 ins Testlabor geholt.**









BESTNOTEN Hinter dem Alienware-Logo (links) auf der Gehäusefront verbirgt sich ein Gehäuse mit besonders lauten Lüftern (Mitte links, Mitte rechts), die auch die zwei SATA-Festplatten (rechts) kühlen.

Der PC-Hersteller Alienware hat sich im vergangenen Jahr einen Namen mit besonders leistungsstarken und gut ausgestatteten Spiele-PCs gemacht. Jetzt verwendet die irische Firma auch AMDs neuen 64-Bit-Prozessor Athlon FX-51 für ihren neuen High-End-Rechner. Wir prüfen den Aurora Extreme auf Spieletauglichkeit.

Und das steckt drin

Im Aurora Extreme setzt Alienware den brandaktuellen Athlon FX-51 mit 64-Bit-Technik und einer Taktrate von 2,2 GHz ein. Die Prozessortemperatur wird per CPU-Kühler auf 51 Grad gesenkt. Außerdem senken fünf Gehäuse-Lüfter mit einem Durchmesser von jeweils 80 Millimetern das PC-Klima auf angenehme 29 Grad. Die gute Kühlung hat allerdings ihren Preis: Der Rechner entwickelt eine extreme Lautstärke. Der gemessene Wert von 5,6 Sone ist einfach zu hoch und schreit geradezu nach einer Lüftersteuerung – hier hat Alienware offensichtlich am falschen Ende gespart. Die Grafikausgabe übernimmt eine besondere 3D-Platine mit Nvidias Geforce FX 5950 Ultra. Die Sonderedition rechnet laut Alienware nicht mit den Standard-Taktfrequenzen 475 MHz/475 MHz DDR (Chip/Speicher), sondern mit 510 MHz/490 MHz DDR. In unserem Testrechner lief der Grafikchip aber nur mit 500 MHz (per Treiber übertaktet), der Grafikspeicher mit den regulären 475 MHz DDR.

Die beiden 80-Gigabyte-Festplatten von Seagate (Barracuda 7200.7) tragen zur hohen System-Performance bei. Sie sind per RAID-0 zusammengeschlossen, erreichen eine Zugriffszeit von 12,3 Millisekunden und übertragen durchschnittlich 67 MByte Daten pro Sekunde. Als optischen Datenspeicher setzt Alienware den Multiformat-Brenner DVR-106D von Pioneer ein – der brennt nicht nur DVD-R-Rohlinge, sondern auch DVD+R. Um den guten Ton kümmert sich Creatives aktuelle Sound Blaster Audigy 2 ZS 7.1. Die Soundkarte liefert in Spielen wie **Call of Duty**, **Tron 2.0** oder **Jedi Knight: Jedi Academy** hervorragenden Umgebungsklang dank EAX Advanced HD.

So sieht's aus!

Im Leistungscheck siegt der Aurora Extreme auf ganzer Linie. Den Direct3D-Benchmark mit der **UT 2003**-Engine stellt der Traum-Rechner mit sagenhaften 123 Bildern pro Sekunde dar. Schalten wir Kantenglättung (2x) und den anisotropen Filter (4x) zu, sind es immer noch stolze 79 Bilder pro Sekunde. Für PC-Spieler ist der Aurora Extreme eine sichere, wenn auch teure Investition: Die Hardware-Komponenten sind gut aufeinander abgestimmt, die 3D-Performance und die Gesamtleistung sind überdurchschnittlich gut. Ein paar Kritikpunkte gibt es allerdings auch. Das Gehäuse ist beispielsweise sehr empfindlich und nicht für Bastelorgien ausgelegt. Auch für die lauten Lüfter gibt es Punktabzug. Fazit: ein technisch ausgereifter Hochleistungs-PC mit kleinen Macken. BERND HOLTMANN

Athlon-FX-51-Komplettrechner **im Test**

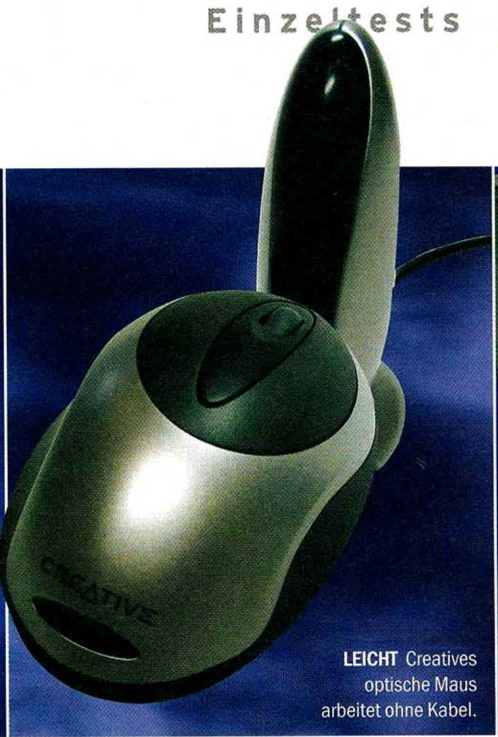


Name:	Aurora Extreme
Hersteller:	Alienware
Webseite:	www.alienware.de
Info-Telefon:	08 00-1 00 50 79
Preis:	Ca. € 2.800,-
Preis/Leistung:	Befriedigend
Prozessor:	AMD Athlon FX-51
Mainboard (Chipsatz):	Asus SK8N (Nvidia Nforce3)
Speicher:	1.024 MByte DDR400 (CL3 ECC)
Grafikkarte:	Geforce FX 5950 Ultra
Festplatte:	2x Seagate 7200.7 (80 GByte)
DVD-Brenner:	Pioneer DVR-106D (4x DVD+R, 4x DVD-R)
Ausstattung:	Sehr gut (1,90)
Eigenschaften:	Gut (1,60)
Leistung:	Gut (1,60)
Wertung	**1,66**
Kommentar:	Besonders gut ausgestatteter, sehr schneller Spiele-PC. Leider recht teuer und laut.

BELEUCHTET

UNBELEUCHTET

PRAKTISCH Im Dunkeln lassen sich die schwarz bedruckten Tasten gut erkennen.



LEICHT Creatives optische Maus arbeitet ohne Kabel.



MASSIV Die Seitentür mit Fenster gibt es separat und kostet 17 Euro.

Luminous **Keyboard 3**

Sharkoons Luminous Keyboard 3 ist eine blau beleuchtete Tastatur im Standard-Design mit 106 Tasten. Die Ausstattung lässt sich nur als mager bezeichnen, denn die Tastatur besitzt lediglich einen PS/2-Anschluss sowie einen Schalter, um die Beleuchtung abzustellen. Das Kabel ist mit zwei Metern ausreichend lang, auf programmierbare Zusatztasten hat Sharkoon verzichtet. Im Praxiseinsatz erweist sich der Druckpunkt der Tasten als sehr weich – Sie müssen also kein Finger-Herkules sein, um mit dem **Luminous Keyboard 3** zurechtzukommen. Den coolen Leuchteffekt erzeugt eine blau fluoreszierende Lichtmatte, die schwarz bedruckten Tasten bleiben aber stets lesbar. Ego-Shooter-Könner stören sich an der überflüssigen „Fn"-Taste unter der Eingabetaste. Die ist so sinnlos wie ein Kropf und außerdem verwechselt man sie leicht mit der „Shift"-Taste. Fazit: Leucht-Tastatur mit akzeptablen Tasten, gutem Layout, aber hohem Preis. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
LUMINOUS KEYBOARD 3

HERSTELLER	Sharkoon
PREIS	Ca. € 49,-
TEL.	01805-905040
AUSSTATTUNG	2,40
EIGENSCHAFTEN	2,50
LEISTUNG	2,35

FAZIT: Blau leuchtende Standard-Tastatur mit PS2-Anschluss. LAN-Party-tauglich!

WERTUNG 2,35

Mouse **Wireless Optical 3000**

Die **Mouse Wireless Optical 3000** gibt die Bewegungsdaten an einen Funk-Empfänger weiter, der per USB mit dem Rechner verbunden wird. Das Kabel bis zum Empfänger misst gerade mal 1,5 Meter. Mit der **Mouse Wireless Optical 3000** können Links- und Rechtshänder arbeiten, allerdings besitzt sie nur drei Tasten und ein Mausrad. Das Gerät ist oben stark abgerundet und bietet deshalb nur wenig Ablagefläche für die Handfläche – zu klein für mittelgroße Hände. Die Verarbeitungsqualität ist ordentlich. Der optische Sensor arbeitet mit 800 dpi sehr genau und setzt schnelle Bewegungen mit äußerst geringer Verzögerung um. Im Gegensatz zur Funkmaus-Referenz **MX-700 Cordless Optical** von Logitech (89 %, ca. 90 Euro) kann Creatives Nager nicht mit einer integrierten Ladestation punkten. Die hohe Funkreichweite der Creative-Maus überrascht dagegen positiv – neun Meter Entfernung zum Empfänger sind kein Problem. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
MOUSE WIRELESS OPTICAL 3000

HERSTELLER	Creative
PREIS	Ca. € 29,-
TEL.	00353-14380000
AUSSTATTUNG	2,34
EIGENSCHAFTEN	1,62
LEISTUNG	1,75

FAZIT: Günstige Funkmaus mit kleinen Design-Macken, aber guter Spiele-Performance

WERTUNG 1,81

Chenbro **Gaming Bomb**

Wer seinen PC mit dem Weihnachtsgeld optisch aufmöbeln möchte, greift zu Chenbros PC-Gehäuse **Gaming Bomb**. Das 8,2 Kilogramm schwere Rechner-Ungetüm besteht aus Stahl und ist vor allem eines: robust. Die Seitentür sichert ein Schiebehebel. Damit Ihnen auf der nächsten LAN-Party keiner die Grafikkarte aus dem PC klaut, können Sie das Gehäuse sogar per Schloss sichern. Im Inneren setzt man an der Rückwand einen fetten 120-Millimeter-Lüfter ein. Die Luft zirkuliert gut und kühlt damit die PC-Komponenten. Wir haben aus dem **Gaming Bomb**-Tower einen High-End-PC gebaut, um uns ein Bild von der Lautstärke und der Wärmeentwicklung zu machen. Mit 6,0 Sone ist Chenbros stahlharter Bursche kein Leisetreter: Als stummer Wohnzimmer-PC taugt er also nicht. Dank schlanker 60 Euro empfinden wir das Angebot dennoch als fair. Die Seitenwand mit Fenster gibt es bei www.pc-icebox.de für 17 Euro. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
PC61166 (GAMING BOMB)

HERSTELLER	Chenbro
PREIS	Ca. € 60,-
TEL.	0911-9992750
AUSSTATTUNG	1,75
EIGENSCHAFTEN	1,75
LEISTUNG	2,35

FAZIT: Blickfang: farbiges PC-Gehäuse mit eingebautem Lüfter

WERTUNG 2,15

Hardware-**Referenzen**



Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
GV-R96P128D	Gigabyte	Radeon 9600 Pro	Ca. € 189,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz (DDR)	**2,08**
Radeon 9600 Pro Bravo Edition	Powercolor	Radeon 9600 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/340 MHz (DDR)	**2,09**
Radeon 9600 Pro	Connect 3D	Radeon 9000 Pro	Ca. € 179,-	128 MByte DDR-SDRAM	400/300 MHz (DDR)	**2,10**
Winfast A280 TD VIVO	Leadtek	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 169,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**2,20**
G4TI4200-VTD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 149,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/257 MHz (DDR)	**2,24**
G4TI4800SE-VTD8X	MSI	Geforce4 Ti-4800 SE	Ca. € 174,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	**2,26**

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Radeon 9800 XT	Asus	Radeon 9800 XT	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	**1,14**
Atlantis 9800 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9800 Pro	Ca. € 580,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	**1,24**
GV-R98P256D	Gigabyte	Radeon 9800 Pro	Ca. € 520,-	256 MByte DDR-SDRAM	380/340 MHz (DDR)	**1,25**
3D Prophet 9800 Pro	Hercules	Radeon 9800 Pro	Ca. € 400,-	128 MByte DDR-SDRAM	380/350 MHz (DDR)	**1,33**
FX5900U-VTD256	MSI	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 540,-	256 MByte DDR-SDRAM	450/425 MHz (DDR)	**1,35**
FX Ultra/1600 XP Golden Sample Cool FX	Gainward	Geforce FX 5900 Ultra	Ca. € 550,-	256 MByte DDR-SDRAM	475/450 MHz (DDR)	**1,35**

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Syncmaster 959NF	Samsung	19"	Ca. € 400,-	D-Sub, BNC	30-110 kHz	1,58
109B40	Philips	19"	Ca. € 260,-	D-Sub	30-97 kHz	1,69
SDM-S71R	Sony	17" LCD	Ca. € 600,-	D-Sub	Nicht relevant	1,69
Microscan A715	Adi	17" LCD	Ca. € 520,-	D-Sub, DVI-D	Nicht relevant	1,76
Flexscan T565	Eizo	17"	Ca. € 390,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,79
AX3835UT	Iiyama	15" LCD	Ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	Nicht relevant	1,83
L365	Eizo	15" LCD	Ca. € 500,-	D-Sub, DVI-D	Nicht relevant	1,84
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	17"	Ca. € 260,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 370,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 250,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 250,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 550,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 65,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 40,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 40,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Optical Mouse Wireless 3000	Creative	€ 30,-	2 + Scrollrad	PS/2, USB	1,81

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 20,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 45,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 50,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 250,-	EAX AHD, A3D	1,39
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 200,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 69,-	EAX AHD, A3D	1,5
DMX 6fire LT	Terratec	€ 130,-	EAX, A3D 1.0	1,8
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 90,-	EAX, A3D 1.0	2,32

Neueintrag in diesem Monat

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER EINSTEIGER-PC € 780,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 84,-	www.norskit.de	0700-66775480
Kühler	Arctic Cooling Copper Silent 2	€ 13,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Mainboard	Chaintech 7NJL3 (Nforce2 400)*	€ 74,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	Infineon DDR333, 256 MByte, CL2,5	€ 47,-	www.norskit.de	0700-66775480
Grafikkarte	Terratec Geforce4 Ti-4200, 64 MByte	€ 105,-	www.avitos.de	01805-606065
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 32,-	www.nordpc.com	03831-30360
Festplatte	Seagate ST360015A (60 GByte)	€ 77,-	www.norskit.de	0700-66775480
Netzteil	Intertech 350 Watt	Im Gehäuse verbaut		–
Gehäuse	Intertech 2011 Black	€ 83,-	www.e-bug.de	05187-3006040

DER PREIS-LEISTUNGS-PC € 1.061,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2800+ (Barton)	€ 189,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2 Delta-L (Nforce2 Ultra 400)	€ 78,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Twinmos 2x 256 MByte, DDR400, CL2,5	€ 92,-	www.wichmann-edv.de	0531-2819913
Grafikkarte	Powercolor Radeon 9600 Pro, 128 MByte	€ 138,-	www.nordpc.com	03831-30360
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 45,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Festplatte	Seagate ST380011A (80 GByte)	€ 70,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Netzteil	Chieftec HPC-300-202	€ 69,-	www.ichbinleise.de	07157-535399
Gehäuse	Trinity X21 Black	€ 75,-	www.frozen-silicon.de	05108-6420200

DER HIGH-END-PC € 2.896,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Athlon 64 FX-51	€ 886,-	www.e-bug.de	05187-300604
Kühler	Zalman CNPS 7000-Cu	€ 45,-	www.pc-icebox.de	0911-9992750
Mainboard	Asus SK8N (Nforce3, Sockel 940)	€ 199,-	www.mindfactory.de	04421-9131170
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2, ECC	€ 388,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Sapphire Radeon 9800 Pro U.E., 256 MByte	€ 465,-	www.norskit.de	0700-66775480
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum Pro	€ 222,-	www.atelco.de	0800-1144444
Festplatte	Western Digital WD2000JB (200 GByte)	€ 190,-	www.mixcomputer.de	01805-792870
Netzteil	Be Quiet! BQT P4 420W	€ 91,-	www.listan.de	040-73676860
Gehäuse	NB-Chieftek 901 (Schalldämmung)	€ 145,-	www.blacknoise.de	05187-300604





FUSSBALL MANAGER 2004
Die Managementsimulation für Spieler mit Format.
Ob Sponsorenverhandlung, Transfermarkt, Stadionausbau oder Trainingsleitung: Stell dich der Herausforderung und erlebe die Höhen und Tiefen dieses Geschäfts!
Jetzt mit FOOTBALL FUSION – für die interaktive Vernetzung mit FIFA FOOTBALL 2004.

SEI MIT LEIB UND SEELE DABEI!

www.easports.de www.fm2004.de

BUNDES LIGA

PC-GAMES-DVD

VOLLVERSION

Sacrifice (Seriennummer: 1c74-dx11-ys9o-vuoq)

DEMOS

Against Rome
Airline 69 (Ab-16-DVD)
Beyond Good & Evil
Breed
Chicken Shoot Xmas Edition 2003 (Ab-16-DVD)
Combat Mission 3: Afrika Korps
Dungeon Siege: Legends of Aranna
Etherlords 2 Multiplayer (Ab-16-DVD)
Firestarter (Ab-18-DVD)
Fußball Manager 2004
Game Tycoon (Ab-16-DVD)
Gun Metal
Lords of Everquest
Max Payne 2 (Ab-18-DVD)
NOLF: Contract Jack (Ab-18-DVD)
Railroad Tycoon 3
Spellforce
Temple of Elemental Evil
URU: Ages Beyond Myst
World Championship Snooker 2003
Unreal 2 Multiplayer (Ab-18-DVD)

VIDEO-SHOW

Aktuell

Made in Germany: Related Designs
• Anno Wars
Report: Deus Ex: Invisible War
Report: Everquest 2
Report: Joint Operations
Report: Port Royale 2
PC Games Leser-Charts
PC Games Most Wanted

Vorschau

Etherlords 2
Gangland
Restricted Area
Söldner: Secret Wars
Unreal Tournament 2004

Test

Castle Strike
Eurosport Skispringen 2003/2004
Gun Metal
Judge Dredd
Kelly Slater's Pro Surfer
Lords of Everquest
Robin Hood: Defender of the Crown
RTL Skispringen 2004
Secret Weapons over Normandy
Terminator 3: Krieg der Maschinen
Tony Tough

Interaktiver Test

Beyond Good & Evil

Interaktives Video

Deutschland sucht den Superstar

Spiele-Trailer

Alias
Deus Ex: Invisible War
Falcon 4 Gold
Lords of Everquest
NWN: Die Horden des Unterreichs
SWON: Sound Design Diary
STALKER
The Sims 2: Twins

AKTUELLE PATCHES

Age of Wonders: Shadow Magic 1.2 (int)
Battlefield 1942 Battlecraft Editor 2.0
Call of Duty (Ati drivers for Win2000_XP)
Call of Duty (Ati drivers for Win9x_Me)
Championship Man. 0304 v4.1.2 (int)
Chaos Legion Patch #1 (int)
Chicago 1930 v1.1 (d), (Ab-16-DVD)
Civilization 3: Conquest v1.01 (eu)
Civilization 3: Conquest v1.02 (int)
Commandos 3 v1.42 (e)
Deutschland sucht den Superstar #1 (d)
Die Siedler 4 v2.50.1516 (int)
Dungeon Siege v.1.11.1462 (d)
FM 2004 v1.10 (d)
Industriegigant 2 Gold Add-on v2.2 (d)
NOLF 2 A Spy in H.A.R.M.s Way 1.3
Pro Evolution Soccer 3 v1.10.2 (e)
Railroad Tycoon 3 v1.02 (e)
Rise of Nations 1.03.08 (int), (Ab-16-DVD)
Robin Hood: Defender of the Crown v1.02
Space Colony v1.1 (e)
Spellforce v1.03 (d)
Vietcong v1.41 von v1.3x (int)

TREIBER

Asus TNT2 – Geforce FX 52.16
Ati Catalyst 3.9 (7.95)
MSI TNT2 – Geforce FX 52.16D
Nforce 2_3 System Utility 1.00
Nforce-Treiber 3.13 Win2k_XP
Nvidia 3D-Stereo-Treiber 45.23
Nvidia Detonator (TNT2 – GFX) 45.23
Nvidia Detonator (TNT2 – GFX) 52.16
PowerVR Kyro1_2-Treiber 2.01.21.0007
Sis 650_740 Grafik-Treiber 2.21

SPECIALS & TOOLS:

3D-Analyze 2.25a
Adobe Reader 6.0
AIDA32 – Enterprise System Information 3.85
Ati RefreshFix 0.9.9.7
CPU-Z 1.20
DirectX 9.0b
moreBENCH LX – Version 4.04
PDF DVD Inlay
Pegasus Mail 4.12a (d)
Pop-Up Stopper Basic
Rivatuner 2.0 RC14
rTool 0.9.9.8 RC0
Wallpapers
WinDVD (Trial)
Winzip

17 SCREEN-SHOT-GALERIEN

EXKLUSIV-DEMO | SPELLFORCE

DVD & CD

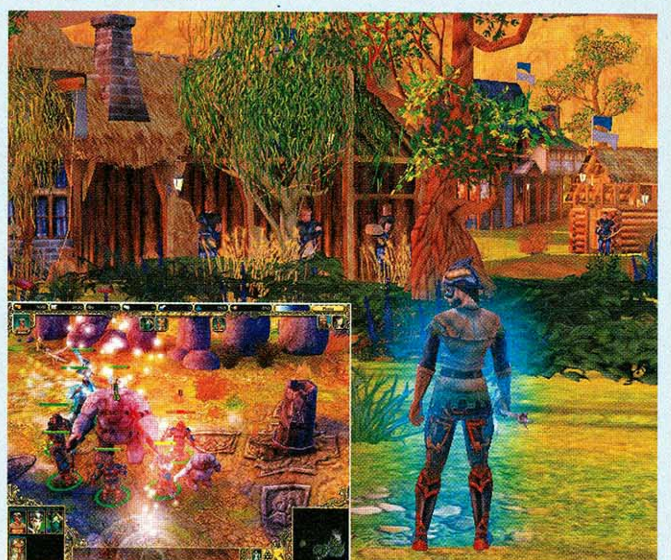
Der Strategie-Rollenspiel-Mix aus deutschen Landen sahnte in PC Games 01/04 zwar satte 90 Prozent ab, Sie sind aber dennoch unschlüssig, ob der komplexe Titel das Richtige für die geruhsame Zeit vor dem Jahreswechsel ist? Dann machen Sie mit dieser Demo die Feuerprobe und überzeugen sich anhand des Tutorials und einer kompletten Inselwelt selbst von der Qualität des innovativen Fantasy-Spektakels.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 1.200, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.000, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 606 MByte



CHICKEN SHOOT XMAS EDITION 2003

Ab-16-DVD

Statt Moorhühnern stehen hier richtige „Chicken" auf der Abschussliste: Mit Uzi, Flammenwerfer, Colt oder Schrotflinte machen Sie Jagd auf die fliegenden Eierleger. Je schwieriger ein Huhn zu erwischen ist, desto mehr Punkte bringt es. Die Demo der Weihnachtsedition beinhaltet ein winterlich verschneites Dorflevel.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
Linke/Rechte Maustaste	Schießen/nachladen
P/Tab	Pause/Waffenwechselmenü
1-6	Waffenauswahl

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 400, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 800, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Keine
HD: 127 MByte

TOP-DEMO | AGAINST ROME

DVD

Die Demo des Echtzeit-Strategiespiels **Against Rome** lässt Sie in einer umfangreichen Mission aufseiten des Keltenfürsten Girard gegen abtrünnige Stammesgenossen antreten. Nehmen Sie am besten zu Beginn das Dorf nördlich Ihrer Startposition ein (Option „Siedlung übernehmen" im Befehlsmenü Ihres Anführers) und nutzen Sie es als Ausgangsbasis für den weiteren Feldzug.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.500, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 255 MByte



FUSSBALL MANAGER 2004

DVD

Wollten Sie schon immer mal in die Rolle eines Uli Hoeneß, Felix Magath oder Rudi Völler schlüpfen? Der neueste Teil von EA Sports' Fußballmanager-Referenz macht's möglich. Als Manager, Trainer und Nationalcoach kümmern Sie sich bei dieser WiSim um das Wohl und Wehe Ihrer Truppe. Neben dem Textmodus und den 3D-Spielszenen (mit der aktuellen **FIFA**-Engine) können Sie **FM 2004** mittels der neuen „Football Fusion"-Funktion sogar mit **FIFA 2004** verknüpfen – genial!

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 450, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 690 MByte

DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

DVD

Die Demoversion lässt Sie eine große Mission erledigen. In einer winterlichen Landschaft gilt es eine verschwundene Karawane wiederzufinden. Nachdem Sie Ihren Charakter erstellt haben, beginnen Sie in einem kleinen, verschneiten Dorf, wo Sie erste Hinweise erhalten. **Dungeon Siege: Legends of Aranna** bietet eine klasse Optik und actionreiche Kämpfe, die sich nicht nur Rollenspielfans ansehen sollten.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 333, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 260 MByte

ETHERLORDS 2 MULTIPLAYER

Ab-16-DVD

Wenn sich Orks, Kobolde und Trolle bekriegen, können Sie die Fäden ziehen: Nach der Einzelspieler-Variante ermöglicht Ihnen die zweite Demo des rundenbasierten Taktik-Spektakels **Etherlords 2** einen ersten Eindruck vom Mehrspielermodus. Enthalten sind in der Probefassung vier Helden, zwei Rassen sowie sämtliche Spielmodi der Vollversion, die im Februar veröffentlicht werden soll. Wer Fantasy-Taktik mag, sollte diese Demo nicht verpassen.

SPIELSTEUERUNG

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 650, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 300 MByte

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

GAME TYCOON

Ab-16-DVD

Wollten Sie schon immer mal Ihr eigenes Computerspiel entwickeln? Dann ist **Game Tycoon** genau das Richtige für Sie! Bei dieser gewitzten Wirtschaftssimulation spielen Sie den Chef einer kleinen Softwareschmiede in der Frühzeit der Computerspiele 1982. Mit geschickten PR- und Marketing-Maßnahmen und natürlich guten Spielen müssen Sie sich im Laufe der Zeit nach oben „wirtschaften". Trotz der etwas altbackenen Grafik ein kurzweiliger Zeitvertreib.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 350, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 110 MByte

GUN METAL

DVD

Mal Roboter, mal Jagdbomber – die Kampfmaschine Gun Metal wechselt auf Befehl die Erscheinung. Die Demo lässt Sie in einer Mission gegen Panzer und Flugzeuge antreten oder den Einsatz selbstablaufend genießen. Gefragt ist ein flinker Ballerfinger, denn die Gegnermassen sind nur mit Dauerfeuer zu bezwingen.

SPIELSTEUERUNG	
W/S	Vorwärts/rückwärts
A/D	Links/rechts
Q	Verwandlung
W	Waffenauswahl
Linke Maustaste	Primärfeuer
Rechte Maustaste	Sekundärfeuer

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 850, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.000, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 315 MByte

LORDS OF EVERQUEST

DVD

Das Tutorial und eine Mission der Dawn Brotherhood dürfen Sie in der Einzelspieler-Demo von **Lords of Everquest** spielen. Neben guter Grafik bietet das Strategiespiel auch eine Menge Rollenspiel-Elemente. Nicht nur Ihr Held kann sich im Laufe der Zeit verbessern, auch alle anderen Einheiten können aufsteigen. Ob **Lords of Everquest** an den Genrekönig **Warcraft 3** herankommt, können Sie anhand dieser Demo selbst testen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.000, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 170 MByte

RAILROAD TYCOON 3

DVD

Vom Kohleschaufeln zum Kohlescheffeln: Mit dieser Demoversion des dritten Teils der legendären WiSim-Reihe erlernen Sie anhand des Tutorials die simple Handhabung des komplexen Titels und dürfen Ihr Wissen danach in einem Szenario sowie einem Sandkastenmodus ausprobieren. Aber Vorsicht: Es droht Suchtgefahr!

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 400, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 260 MByte

TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

DVD

Das mysteriöse Moathouse und das Tutorial erwarten Sie in der Demoversion von Ataris Rollenspiel **The Temple of Elemental Evil**. Sie starten allerdings mit einer vorgefertigten Heldengruppe. An den neuen **Dungeons & Dragons 3.5**-Regeln, der guten Grafik und den taktischen Rundenkämpfen werden Rollenspielfans ihre helle Freude haben. Aber auch alle anderen sollten einmal einen Blick in den Tempel riskieren.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 128 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 230 MByte

URU: AGES BEYOND MYST

DVD

Die fantastische Welt von Myst lädt zu einer neuen Abenteuerreise ein: In Uru erforschen Sie die Geheimnisse der alten Hochkultur D'ni. Der Spielablauf erinnert an die Vorgänger, auch wenn die wunderschönen Landschaften diesmal völlig frei begehbar sind. Der Mehrspielermodus Uru Live ermöglicht es hunderten von Forschern, gleichzeitig durch die D'ni-Städte zu streifen.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.600, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 190 MByte

INFO: DVD-10

Die PC-Games-DVD dieser Ausgabe erscheint als zweiseitiger Datenträger im DVD-10-Format: Für den Datenbereich legen Sie bitte Seite 1 nach unten in Ihr DVD-Laufwerk, für den Videobereich Seite 2.

PC GAMES AB-18-EDITION*

Ab-18-Edition

In letzter Minute: Unreal 2 - Multiplayer-Demo

TOP-DEMO | MAX PAYNE 2

DVD ab 18

In unserer Demoversion können Sie die ersten drei Szenen des Spiels durchspielen. Ähnlich wie bei der vollständigen Fassung von **Max Payne 2** wird nach dem Durchspielen der Demo der „Dead Man Walking"-Modus freigeschaltet, der noch einen weiteren Level enthält.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 1.000, 256 MByte RAM
Empfohlen: CPU 2.200, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 430 MByte



TOP-DEMO | NOLF: CONTRACT JACK

DVD ab 18

Wie sich der **NOLF**-Ableger **Contract Jack** im Einzelspielermodus spielt, das erfahren Sie im Test dieser Ausgabe. Ob es im Multiplayer-Modus Spaß macht, das probieren Sie am besten gleich selber aus: Die Demoversion enthält zwei Mehrspieler-Karten, die mit den Spielmodi Deathmatch (alles umhauen) und Demolition (alles in die Luft jagen) funktionieren. Über LAN und Internet spielen insgesamt 16 Auftragskiller gegeneinander.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 733, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.800, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 400 MByte



FIRESTARTER

DVD ab 18

In der düster-futuristischen Welt von **Firestarter** gilt: Wer überlebt, gewinnt. Der Ego-Shooter erinnert von seiner Aufmachung her an Multiplayer-Titel wie **Unreal Tournament 2003 (dt.)**, legt seinen Schwerpunkt aber auf den Einzelspielermodus. Eine tief gehende Story, Rätsel oder Ähnliches dürfen Sie dennoch nicht erwarten: **Firestarter** ist Nonstop-Action. Der erste Demolevel ist tutorialähnlich aufgebaut und ermöglicht einen problemlosen Einstieg.

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 800, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.600, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 67 MByte



*Erhältlich im Abo (http://abo.pcgames.de/) oder im Ausland

TOP-10-DEMOS

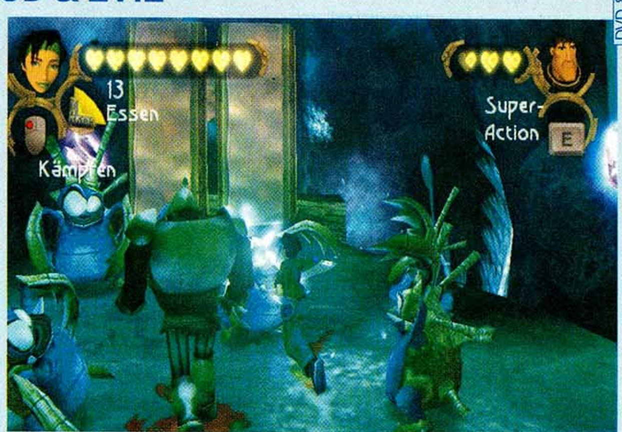
PLATZ	
1	Spellforce
2	Max Payne 2
3	Breed
4	Fußball Manager 2004
5	Beyond Good & Evil
6	Against Rome
7	DS: Legends of Aranna
8	Railroad Tycoon 3
9	Lords of Everquest
10	Temple of Elemental Evil



TOP-DEMO | BEYOND GOOD & EVIL

DVD & CD

Schnupperwochen bei Hillys Tours: Die englische Demoversion von **Beyond Good & Evil** gibt mit drei spielbaren Levels einen Einblick in das innovative Action-Adventure von **Rayman**-Schöpfer Michel Ancel. Außerdem können Sie einen Teil der frei begehbaren Welt von Hillys erkunden und sich auf die Suche nach versteckten Perlen und seltenen Tierarten machen.



SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.333, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 200 MByte

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

DVD & CD

Fotorealistische Bälle und Tische sowie Kreidestaubeffekte und Abnutzungsspuren auf dem grünen Filz verspricht der neueste Teil von Codemasters' erfolgreicher Billard-Simulation **World Championship Snooker**. Einlochen können Sie mit sechs Profi-Spielern der aktuellen Saison 2003. Sehr amüsant und herausfordernd: Richtige Billard-Akrobaten versuchen sich im überarbeiteten Trickshot-Modus ab sofort an noch mehr Kunststücken mit Effet und Banden.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.400, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 140 MByte

COMBAT MISSION 3: AFRIKA KORPS

DVD & CD

Wie der Name bereits erahnen lässt, entführt Sie der dritte Teil der **Combat Mission**-Serie auf den Wüsten-Kontinent. Aber es wird nicht nur zwischen brennend heißen Sanddünen gekämpft. Einige Missionen des Strategiespiels spielen auch in Italien und Kreta. Da ist Abwechslung garantiert! Am gelungenen Spielprinzip, einer Mischung aus Echtzeit- und Rundenstrategie, hat sich nichts geändert. Dann zeigen Sie mal, was Sie draufhaben!

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 500, 64 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 256 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 120 MByte

AIRLINE 69

Ab-16-DVD & CD

Zur Zeit des Zweiten Weltkriegs sitzen Sie nicht etwa in einem Panzer, sondern feilschen in Casablanca um Gummipuppen und Kamelexkremente. Dass das weniger lustig ist, als es zunächst klingt, erfahren Sie mit der Demoversion zu **Airline 69** am eigenen Leib. Die WiSim setzt wie der Vorgänger **Wet: The Sexy Empire** in erster Linie auf plumpe Erotik und wenig Spiel. Diverse Schauplätze der Vollversion sind in der Demo gesperrt.

SPIELSTEUERUNG
Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.
SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 200, 32 MByte RAM
Empfohlen: CPU 600, 64 MByte RAM
3D-Unterstützung: Keine
HD: 120 MByte

PC-GAMES-CD-ROM

VOLLVERSIONEN
Sacrifice (Seriennummer: 1c74-dx11-ys9o-vuoq)

DEMOS
Airline 69
Beyond Good & Evil
Breed
Combat Mission 3: Afrika Korps
Game Tycoon
Spellforce
World Championship Snooker 2003

VIDEOS
AKTUELL
Report: Deus Ex: Invisible War
PC Games Leser-Charts
PC Games Most Wanted
VORSCHAU
Söldner: Secret Wars
TEST
Beyond Good & Evil
Kelly Slater's Pro Surfer

PATCHES
Commandos 3 v1.42 (e)
Deutschland sucht den Superstar Patch #1 (d)
Die Siedler 4 v2.50.1516 von v2.00.xxx (int)
Pro Evolution Soccer 3 v1.10.2 (e)
Railroad Tycoon 3 v1.02 (e)
Robin Hood – Defender of the Crown v1.02 (us)
Spellforce v1.03 (d)

TREIBER
Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.9 (7.95)
Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 52.16

TOOLS & SPECIALS
Winzip

TOP-DEMO | BREED

DVD & CD

Im Jahr 2610 ist die Erde von einer garstigen Alienrasse namens Breed besetzt – das soll sich jetzt ändern. Als Teil eines Teams von fünf bis an die Zähne bewaffneten Marines machen Sie sich daran, die Eindringlinge vom blauen Planeten zu vertreiben. Die Demo erlaubt einen Einblick in eine Mission der Singleplayer-Kampagne – mit einem überraschenden Ende. Bilden Sie sich selbst eine Meinung, ob **Breed** seinem Ruf als **Halo**-Killer gerecht wird.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W/S/A/D	Vorwärts/rückwärts/links/rechts gehen
R/Y/Maustaste links/Maustaste rechts	Nachladen/Waffe fallen lassen/schießen/sekundärer Feuermodus
B/Leertaste	Abheben/springen

SYSTEMANFORDERUNGEN
Benötigt: CPU 700, 128 MByte RAM
Empfohlen: CPU 1.500, 512 MByte RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 424 MB





Umtauschcoupon

Name ____ Vorname ____
Straße, Hausnummer ____
PLZ, Wohnort ____
Fehlerbeschreibung ____

Nr. der Ausgabe: 02/04
☐ PCG-Demo-CD-ROM
☐ PCG-Video-CD-ROM
☐ PCG-Spiel-CD-ROM

• Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich.

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

3 PC Games + 1 Sonderheft | Angebot

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Counterstrike & Co.
Alle Grundlagen für Counter-Strike-Einsteiger. Zusätzlich liefern Profis der CS-Szene detaillierte Taktik-Tipps, Strategien für CS-Maps und erklärende Übersichtskarten. Außerdem: Die 25 wichtigsten Multiplayer-Titel von *Battlefield 1942* über *Warcraft 3* und *Dark Age of Camelot* bis hin zu *FIFA 2003*. Downloads: Auf der DVD finden Sie eine große Auswahl aktueller Karten, Kampagnen und Zubehör für fast alle im Heft behandelten Spiele sowie über 80 der besten CS-Matches als HLTV-Demo.

PC Games: Tipps & Tricks
Topthema: Die ultimative 100%-Lösung zu **GTA Vice City**. Das neue PC-Games-Tipps&Tricks-Sonderheft hat aber weitaus mehr zu bieten als „nur" Tipps, Cheats und Komplettlösungen. Auf den vier CDs finden Sie neben nützlichen Tools, Hard- und Software-Updates auch die Vollversion des actiongeladenen Tophits **Shadowman**. Als besondere Zugabe gibt es obendrein noch ein riesiges Wendeposter. Entscheiden Sie selber, ob Sie sich die coole **Half-Life 2**-Seite aufhängen oder doch lieber alle Mehrspieler-Karten von **C&C-Generäle** auf einen Blick sehen wollen.

PC Games: Spiele für jeden PC
Ihr PC ist eigentlich reif fürs Museum, doch Sie wollen sich keinen neuen Rechner leisten? Sie möchten auf Ihrer 500-MHz-Maschine ruckelfreien Spielspaß genießen? Der Name des neuen PC-Games-Sonderheftes ist Programm: Spiele für JEDEN PC – maximaler Spielspaß trotz minimaler Ausstattung. Über 100 Spitzentitel aus vier Kategorien (bis 500 MHz, ab 500 MHz, ab 800 MHz, ab 1.000 MHz) werden vorgestellt und bewertet. Dazu gibt's sofort umsetzbare Tuning-Tipps, mit denen Sie bares Geld sparen.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- „PC Games: Counterstrike" (Art.-Nr. 002343)
- „PC Games: Tipps & Tricks" (Art.-Nr. 002353)
- „PC Games: Spiele für jeden PC" (Art.-Nr. 002344)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Haben Sie Kinder und einen PC? Kinder sind diese seltsamen, kleinen Menschen, die bei Ihnen wohnen, ab und zu nach Essen brüllen und ständig aus irgendwelchen Gründen rumheulen. Ihren PC werden Sie ja wohl kennen.

Wenn Sie Kinder haben, sollten Sie unbedingt darauf achten, dass diese nicht zu viel Zeit vor dem PC verbringen! Es wurden schon die ersten Auktionen im Stil von „Papa, stark gebraucht, aber noch tadellos in Ordnung, ohne Anspruch auf Garantie" auf Ebay gesichtet. Das alleine wäre ja nicht das Problem – aber auf alle diese Auktionen wurde auch geboten! Definitiv ein Fall von digitaler Störung der Wahrnehmung, welche auf überlange PC-Sitzungen zurückzuführen ist. Woran erkennt man aber vorher, dass der Nachwuchs zu oft am PC hockt? PC Games, das Fachblatt für aktive Lebenshilfe in digitalen Fragen, kann hier natürlich helfen. Bitten Sie Ihr Kind doch einfach, das Wohnzimmerfenster zu schließen. Wenn es stundenlang rechts oben in die Ecke starrt, ist der Fall eh hoffnungslos und Sie brauchen nicht mehr weiterzulesen. Gibt es in Ihrer Nachbarschaft kein einziges Huhn und auch Katzen und Hunde werden rar, während die CD von **Moorhuhnjagd** übel abgenutzt ist? Bedenklich! Wachsam sollten Sie auch sein, wenn sich Kinder strikt weigern, ihr Zimmer aufzuräumen, aber einsichtig werden, sobald Sie von „defragmentieren" reden, oder wenn Ihr Spross denkt, dass Bücher vom „Amazon" gebracht werden. Wie auch immer – Sie haben wohl die allerersten zarten Warnzeichen übersehen, als blauer Himmel oder große, blaue Flächen Ihren Ableger sichtlich nervös machten.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG / PC Games
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth

Doomsday

Guten Abend

Haben Sie schon einmal eine ***Doom 3****-Version spielen können? Ich habe eine Alpha-Version, die läuft.*

GRUSS: R. BIERI

Manchmal mache ich mir wirklich ernsthafte Gedanken um den Geisteszustand unserer Leser. Wenn ich offen rumposaune, ich hab mir den geklauten Prototypen der neuen Yamaha zugelegt, müsste ich ja einen echt weichen Keks haben. Aber das Ganze noch mit einer stinknormalen T-Online-E-Mail-Adresse plus echtem Namen zu versehen und es der Umwelt stolz zu verkünden, verschafft eine Nominierung für einen der oberen Plätze in der Kategorie „Nixblicker des Jahres". Du hast nicht zufällig einen Lemming unter deinen Verwandten?

Der Fluch

Lieber Herr Rosshirt,

beim Lesen der Ausgabe 01/04 ist mir auf Seite 39 aufgefallen, dass das Tier im oberen rechten Bild eigentlich Flug- statt Fluchsaurier heißen müsste. Irre ich mich oder habe ich den Fehler des Monats gefunden?

SCHNEMMAN

Leider ist dies nicht der Fehler des Monats, den wir absichtlich in jeder Ausgabe verstecken, damit Sie unser Magazin aufmerksam lesen. Es handelt sich hier lediglich um ein Wortspiel des Kollegen, das Sie offensichtlich nicht verstanden haben. Flugsaurier gelten bekanntlich als ausgestorben. Diese Erkenntnis traf jenes allerletzte Exemplar gerade. Wie würden Sie sich fühlen, wenn Sie sich Samstagnacht aufbrezeln, durch die Gegend flattern und feststellen: keine Kumpels, keine Mädels – nur Busladungen voll japanischer Touristen? Genau, Sie würden herzhaft fluchen und im Nu hätten die Japaner für Sie einen Spitznamen: „Der Fluchzwerg". Und wie das mit Spitznamen nun mal so ist – sie bleiben erschreckend lange im Gedächtnis haften.

Grundsatzfrage

Hi,

ich habe eine Frage: Kann man mit Mac OS X 10S auch Spiele wie zum Beispiel ***Medieval: Total War*** *spielen oder sollte ich mir lieber XP Home kaufen?*

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: HEIKO

Du bist da einer grundlegenden Verwechslung aufgesessen. Zwar erscheinen mit Abstand die meisten Spiele für Windows XP, aber ob du bei deinem Mac OS bleibst oder auf Windows wechselst, ist keine Frage deines Willens, sondern in dem Fall der vorhandenen Hardware. Wenn du mit Mac OS daddelst, wirst du wahrscheinlich auch einen Mac haben. Falls du jetzt ratlos guckst – schau dir mal diese merkwürdige Kiste an, aus der allerlei geheimnisvolle Kabel quellen. Genau, das Ding, an dem deine Tastatur angeschlossen ist. Irgendwo wird hoffentlich ein Aufkleber sein, durch den das Gerät zu identifizieren ist. Wenn es sich um einen Mac handelt, brauchst du nicht weiterzulesen – da macht XP wenig Sinn. Allerdings bin ich davon ausgegangen, dass es auf dem Mac hervorragende Textverarbeitungsprogramme mit Rechtschreibprüfung gibt. Dein Schreiben machte aber den Eindruck, als ob es auf einem sehr viel preiswerteren Gerät geschrieben wurde. Wie hast du es nur geschafft, mit deinem Game Boy eine Mail abzuschicken?

Schall und Rauch

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

was Ihr kleines Raucherproblemchen angeht – haben Sie es vielleicht schon mal einfach nur mit Nichtrauchen versucht? Und noch eine Frage: Kann es sein, dass Sie eine Frau sind und es deswegen bevorzugen, inkognito zu bleiben, um nicht von Heiratsanträgen gequält zu werden? Diese Theorie muss einfach stimmen.

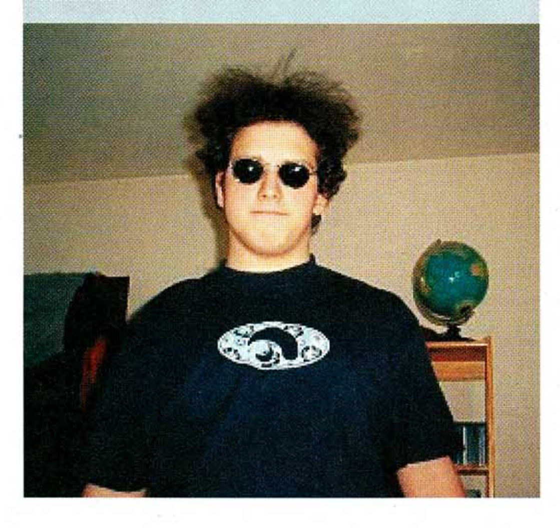
MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: DANIEL K.

Ich muss mich über Ihre unsoziale Einstellung schon sehr wundern! Bekanntlich werden die Gelder, welche durch die Tabaksteuer eingenommen werden, unter anderem auch dazu benutzt, um den Mutterschutz zu finanzieren, und ein beträchtlicher Teil davon wird auch für die innere Sicher-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Wenn euch nichts einfällt, was euch zum Leser des Monats machen könnte, versucht es mit einer abgefahrenen Frisur wie Zanin. Man kommt nur zu solch einer Haarpracht, wenn seit drei Jahren dort drin Raben nisten. Oder durch einen beherzten Griff in die Steckdose.



heit ausgegeben. Was verleitet Sie dazu, billigend in Kauf zu nehmen, dass ledige Mütter Gefahr laufen sollten, von Terroristen als Geiseln genommen zu werden, weil sie auf der Suche nach Nahrungsmitteln sind? Und das alles nur, weil ich aufgehört habe, zu rauchen! Merke: Nichtrauchen ist passive Steuerhinterziehung! Zudem habe ich es schon einmal mit Nichtrauchen versucht. Es waren die schlimmsten 30 Minuten meines Lebens. Mit Ihrer überaus gewagten, aber dennoch erschreckend unoriginellen Theorie liegen Sie übrigens auch vollständig daneben. Zwar bin ich keine Frau, ziehe es aber dennoch vor, inkognito zu bleiben, um nicht von Heiratsanträgen gequält zu werden.

Anton

Hi Rossi,

ich wollt nur mal was fragen. Wer hat es denn nötig, unter den Artikel „Autor" zu schreiben? Also, ich find die Artikel nicht so schlimm, als dass man sich nicht trauen könnte, den Namen hinzuschreiben.

ROLAND

Spontan könnte man meinen, dass es unser Layout versäumt hätte, den Namen des Redakteurs unter die betreffenden Artikel zu setzen. Tatsächlich handelt es sich dabei aber um unseren freien Mitarbeiter Anton Autor, der bisweilen in Erscheinung tritt.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Februar?



WENN JEDIS JAMMERN Keine zehn Wookiees bringen Bioware-Designer James Ohlen zum Mann mit dem surrenden Bohrer.

Auch nebenberufliche Jedis müssen mal zum Zahn-Doktor: James Ohlen von Bioware wehrt sich zwar mit Händen, Füßen und Lichtschwert, aber ob das hilft? Zum Arztbesuch verdonnert hat ihn Simon Krippner aus Kaiserhammer, der sich auf ein großes Neujahrs-Paket mit fantastischen PC-Spielen freuen darf. Für die beste Schnappschuss-Idee loben wir auch diesmal wieder einen Karton feiner Spiele aus, darunter **Knights of the Old Republic, Need for Speed: Underground** und **Spellforce**. Viel Glück!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 16. Januar 2004. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



GIB ACHT Welche Spector-kulären Neuigkeiten will Deus-Ex-2-Schöpfer Warren Spector den PC-Games-Lesern nur verklickern? Der beste Vorschlag gewinnt.

ROSSIS RUMPELKAMMER

Leser fragen - PC Games antwortet

Gothic zum Dritten

*Ich würde gerne wissen, ob das Gerücht von dem Release von **Gothic 3** im Jahr 2005 (drittes Quartal) stimmt.*

DENNIS HESSE

Unseren Informationen zufolge gibt es noch keinen Termin für **Gothic 3**. Es ist nur sicher, dass es kommt. Derzeit basteln die Entwickler von Piranha Bytes an einem völlig neuartigen Kampfsystem. Um Story und Quests will man sich dort kümmern, sobald die Kämpfe ordentlich funktionieren und Spaß machen. Den Verkaufsstart von **Gothic 3** im Jahr 2005 halten wir – ungeachtet der Gerüchte – übrigens für realistisch.

Kauft deutsche Originale!

*Zur Kolumne von Christian Müller: Im Prinzip sehe ich das genauso und bin bisher auch so verfahren – ein text- oder sprachlastiges Spiel lässt sich besser in Deutsch verfolgen. Allerdings möchte ich, wenn die Lokalisation noch auf sich warten lässt, die Möglichkeit haben, das Spiel im „Originalton" ohne Einzelimport käuflich zu erwerben, ohne zum Beispiel in München zu wohnen. Als aktuelles Beispiel möchte ich **Knights of the Old Republic** anführen, das im Original erhältlich ist. Warum kann man sich dieses Spiel nicht im Orginal zu kaufen, mit Upgrade-Möglichkeit auf die deutsche Version?*

N. MÖNCH

Ich habe soeben Ihren Artikel in der aktuellen PC Games auf Seite 14 gelesen und stimme Ihnen vollkommen zu. Die Frage, die sich der Käufer stellen muss, lautet doch: Lohnt es sich für mich als Käufer überhaupt, eine deutsche Version zu kaufen? Ist das Spiel zensiert oder ist es in der ursprünglichen Fassung? Da das nur bei wenigen Ausnahmen der Action-Spiel-Riege der Fall ist, fallen schon mal eine ganze Reihe Spiele für viele Käufer weg. Da kann die Synchronisation noch so gut sein, viele Liebhaber des Action-Genres legen darauf großen Wert. Bei den heutigen Preisen geht man schon größere Risiken ein, wenn man sich ein Spiel im englischen Original kauft. Obwohl ich die englische Sprache (teilweise) beherrsche, muss ich zugeben, dass viele Spiele stellenweise Dialoge haben, bei denen man zweimal hinhören muss.

DENNIS H

Das Problem der „Verdeutschung" von PC-Spielen ist doch schon alt wie Methusalem. Und hier beißt sich auch der Hund in den eigenen Schwanz: Warum sollte der Gamer eine hundsmiserable deutsche Fassung kaufen oder sogar nur auf deutsche Untertitel starren? Und dafür auch noch 40 Euro über den Ladentisch schieben? Die Spielehersteller sagen: Wir würden alles besser machen, wenn die Spieler auch unsere Games kaufen. Aber wer soll hier den ersten Schritt machen? Ich denke, dass eindeutig die Hersteller gefragt sind, hier in Vorleistung zu gehen, denn Qualität ist gefragt bei diesen Preisen.

BENNO LOOSER

Wir meinen: Sorgfalt und Liebe zum Detail bei Übersetzung und Synchronisation soll sich lohnen. Deshalb werden wir künftig noch stärker auf die Qualität der deutschen Versionen achten und den Herstellern bei Versäumnissen auf die Finger klopfen.

Sag mir quando, sag mir wann

Ich habe gerade auf Ihrer Website zu meinem Erstaunen gelesen, dass die neue PC Games ebenso wie die Ausgabe zuvor eine Woche früher erscheinen wird als üblich, also nicht am Monatsanfang, sondern am Monatsende. Ist das jetzt nur ein Zufall oder wird sich dieses „System" jetzt durchsetzen? Und vor allem: warum dieser Wechsel?

VOLKER WERGEN

Keine Bange – auch in Zukunft bleibt der erste Mittwoch im Monat der gewohnte PC-Games-Tag. Nachdem zuletzt die Verkaufsstarts von **Max Payne 2** und **Spellforce** entscheidend für die kurzfristige Vorverlegung der vergangenen beiden Ausgaben waren, konnte die vorliegende neue PC Games aufgrund der vielen Feiertage am Jahresende noch vor Weihnachten fertig gestellt werden. Über etwaige Änderungen der Erscheinungstermine informieren wir Sie unter anderem rechtzeitig auf www.pcgames.de; wer den Newsletter abonniert hat, erfährt Neuigkeiten am schnellsten.

Die doppelten Ringe

*In einem Artikel über **Herr der Ringe: War of the Ring** habt ihr geschrieben, dass das Spiel in einem Jahr rauskommt. Jetzt steht das Spiel schon in den Regalen!*

MARKUS

Nicht verwechseln: **War of the Ring** basiert auf den Tolkien-Romanen, wird von den **Battle Realms**-Machern entwickelt und ist in der Tat im Handel erhältlich (Test in PCG 01/04, S. 108). **Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde** hingegen beruht auf der Film-Trilogie und ist ein Werk der Schöpfer von **C&C Generäle**. Das Echtzeit-Strategiespiel wird 2004 erscheinen.

Fußballmanager 2004

*Ihr habt in der neuesten Ausgabe der PC Games einen „Manager-Guide" für den **Fußballmanager 2004** als Mini-Abo-Prämie angeboten. Ich wollte gerne wissen, ob man diesen Manager-Guide auch ohne das Abo (also nur den Guide) bekommen kann, da ich sehr daran interessiert wäre.*

JÖRN GREMM

Den in enger Zusammenarbeit mit dem Entwicklerteam produzierten Manager-Guide mit geheimen Insider-Tipps gibt es exklusiv für Leser, die das entsprechende Mini-Abo abschließen. Sonderservice für PC-Games-Abonnenten: Schicken Sie einfach einen an sich selbst adressierten, mit 1 Euro frankierten Briefumschlag (DIN lang) an: COMPUTEC MEDIA AG, Leserservice, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth (Abonnenten-/Kunden-Nummer bitte nicht vergessen). Wir schicken Ihnen das Booklet dann kostenlos zu.

Und ewig lockt das Abenteuer

*Durch eure geniale Vollversion **Three Skulls of the Toltecs** habe ich wieder richtig Lust auf Adventures bekommen. Sind außer dem Nachfolger **The Westerner** noch mehr Spiele in dieser Art geplant?*

CHRISTIAN

Für 2004 stehen gleich mehrere Adventures in den Startlöchern: Neben **Runaway 2** erwarten wir das düstere **Moments of Silence**, **Larry 8**, **Syberia 2** und **Sam & Max 2**.

Schleichwerber

Hallo!

*Ich habe mein **Max Payne 2** schon, nur habe ich leider ein Problem: Mein Rechner ist flöten gegangen. Da ich als armer Schüler sehr wenig Geld zur Verfügung und für einen Nebenjob keine Zeit habe, kann ich mir keinen neuen Rechner leisten. Ich würde gerne über Schleichwerbung an meine neue Hardware rankommen. Wisst ihr da was für mich, wie etwa T-Shirt-Tragen von Logitech, Telefonmast auf dem Grundstück und dafür Handy kostenlos oder so. Ich brauche dringend neue Hardware! Bitte helft mir! Ich sterbe sonst!*

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN:
WOLFGANG ROUTSCHKA

Gute Idee. Man kann durch Tragen von Kleidung (sofern sie nebenbei als Werbeträger fungiert) eine Menge Geld verdienen. Leider nur, wenn ein paar Millionen Menschen einen dabei sehen wollen. Das mag bei Herrn Schumacher ausgezeichnet funktionieren, aber bei dir seh ich da dunkelschwarz. Selbst, wenn du splitternackt und nur mit Sponsorkäppi bekleidet durch die Gegend springst, gibt dir wegen der drei kichernden Tanten, des Hundefängers und des Polizisten, der dich schließlich wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses verhaftet, keiner Geld. Die extremen Varianten wie „Versuchskarnickel bei einem Pharmakonzern", „Crashtest-Dummy" oder „Arbeit" fallen bei dir ja flach – wegen Zeitmangel. Also bleibt nur noch eine einzige Möglichkeit: Liebe Leser, an dieser Stelle möchte ich mich von Wolfgang verabschieden, der viel zu früh von uns gegangen ist. Zwar hat ihn keiner von uns gekannt, aber irgendwie wird er uns vielleicht fehlen. Lasst uns zusammen eine Schweigezeile für ihn einlegen.

Wolfgang – es war schön, dich nicht gekannt zu haben!

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Petra

Hi Rainer,

als ich letzthin den Newsletter bekam, stand dort Petra Fröhlich statt Petra Maueröder. Was ist da los?

GRÜSSE: JOHANN PREUSS

Was da los ist, kann man schnell erklären und mit ein wenig Überlegung hättest du vielleicht auch selber darauf kommen können. Mit Petra passierte das, was mit sehr vielen Frauen passiert: Sie wurde geheiratet. Und den Namen des Ehemannes anzunehmen, ist in unserem Kulturkreis nichts Ungewöhnliches. Entschuldige bitte, dass wir diesbezüglich unsere Leserschaft nicht vorzeitig informierten, wir hielten diesen Punkt für nicht allzu relevant für den Inhalt unseres Magazins.

Weihnachtsmann

Diesmal verzichte ich auf die übliche Begrüßung, denn ich bin empört, dass ihr in der Hardware-Rubrik der Ausgabe 01/04 den Weihnachtsmann für Propaganda benutzt. Vielleicht zahlt man euch dafür, aber man kann Weihnachten nicht als Werbung benutzen. Ich möchte in der nächsten Ausgabe eine offizielle Entschuldigung

JAWOR IWANOW, EIN WÜTENDER FAN

Von wem bist du ein Fan? Vom Weihnachtsmann? Ich hoffe, dass er dir einen Duden mitgebracht hat und du nachsehen kannst, was das Wort „Propaganda" bedeutet. Zudem handelt es sich bei dem Typen auf Seite 228 nicht (!) um den Weihnachtsmann. Das ist nur ein männliches Model mit Mantel und Mütze! Er macht auch keine Reklame, sondern dient nur der optischen Gestaltung des Heftes. Aber du hast natürlich Recht: Weihnachten ist das Fest der Liebe und hat nichts mit schnödem Kommerz zu tun. Weihnachtliche Symbole und Figuren sind selbstverständlich für Geschäftemacherei undenkbar und kommen so gut wie gar nicht vor. Für den Handel ist Weihnachten ja auch eine Jahreszeit wie alle anderen und auf allen Weihnachtsmärkten kommt feierliche Stimmung auf, wenn Glühwein und Kekse kostenlos verteilt werden. Zumindest bei dir zu Hause, in Nimmerland, ist das so. In der richtigen Welt sieht das etwas anders aus.

Rufmord

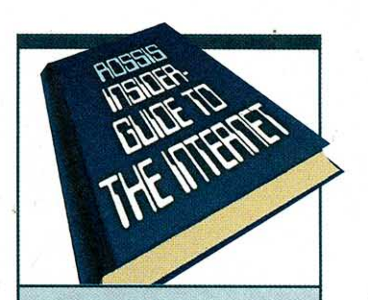
Hallo PC Games!

Ich möchte mich hiermit beschweren – wegen Rufmordes an den Nachtelfen. In der Ausgabe 01/04 auf Seite 94 bezeichnet ihr die Dunkelelfen, von denen jeder weiß, dass sie auch Drow genannt werden und unter der Erde wohnen, als Erzfeinde der Hochelfen oder Waldelfen, fälschlicherweise Nachtelfen, einer oberirdischen Elfenrasse aus ***Warcraft 3****. Dies ist ein ernsthafter Verstoß und wird noch eingehender verfolgt!*

BENNO JANISCH

Ich bin wirklich untröstlich. Wie konnte uns dieser Fehler nur passieren? Selbstverständlich wird der betreffende Redakteur umgehend der Elfenrechtskommission ausgeliefert und wird die Konsequenzen voll zu tragen haben. Bei allen Nacht-, Dunkel-, Hoch-, Wald-, Wiesen- und sonstigen Elfen bitte ich jetzt schon in aller Form um Entschuldigung.





WWW.THE118118EXPERIENCE.COM
Was diese beiden Bekloppten eigentlich bezwecken wollen, blieb mir über weite Bereiche hin unklar. Allerdings hilft der Besuch auf dieser Seite ungemein, sollte man sich selbst ein wenig blöd vorkommen. Sehr therapeutisch!



HTTP://LAZYLACES.COM/56KMODEM
In Zeiten von DSL mag man sich eigentlich nur ungern an das alte Modem erinnern. Aber es soll tatsächlich Leute geben, die die Seite „Modem Emulator" besuchen, andächtig lauschen und in Erinnerungen schwelgen.



WWW.SENDTHEMBACK.ORG
Erinnern Sie sich noch daran, als es halbwegs legal war, sich MP3s aus dem Web zu saugen? Was macht man aber nach der Einführung des neuen Copyrights damit? Genau – wir schicken sie zurück!



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind für Sie da

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Petra Fröhlich	pf@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games Abo-Service

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online: http://abo.pcgames.de/
E-Mail: computec.abo@pvz.de
Postadresse: Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700
Per Fax: 0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882
Per Fax: 06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.pcgames.de

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Fröhlich; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD, DVD, Video
Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware
Dirk Gooding (Ltg.), Bernd Holtmann, Daniel Möllendorf
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Cornelia Lutz, Esther Marsch
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, David Mola, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 17 vom 01.10.2003
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat
Wolfgang Menne
Peter Nordhausen

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 3. Quartal 2003: 238.626



Ermittelte Reichweite 1.270.000 Leser

INSERENTEN

DIE WELT DES FILMS HAT VIELE SEITEN.



JETZT NEU: DAS GROSSE MAGAZIN FÜR FILMFANS. ||| MIT KINO, DVD, TECHNIK UND MEHR. ||| AB SOFORT FÜR NUR 3,99 EURO MIT DVD.

ideenhaus muc



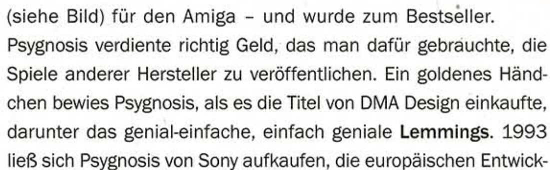
Februar 1994

Kurioses am Rande

Tests zu **Larry 6**, **Kyrandia 2** und **Innocent Until Caught**, Vorankündigungen zu **Police Quest 4**, **Gabriel Knight** und **Quest for Glory 4** – vor zehn Jahren erschien massenweise, was heute längst rar ist: Point&Click-Adventures. Nur eines der aufgeführten Spiele, nämlich **Larry**, bekommt im Winter 2004 eine Fortsetzung. Die löst sich – es war fast nicht anders zu erwarten – von den klassischen Wurzeln: **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude** bietet 3D-Grafik und eingestreute Action-Einlagen.



Was wurde eigentlich aus ... Psygnosis?



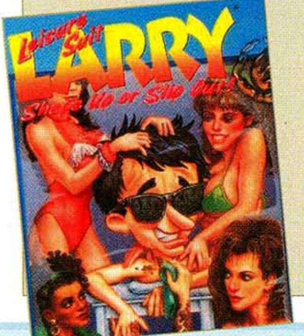
Psygnosis wurde 1984 in England gegründet. Damals konzentrierte sich Psygnosis auf die Entwicklung von Computerspielen. 1989 erschien das grafisch wegweisende Jump & Run **Shadow of the Beast** (siehe Bild) für den Amiga – und wurde zum Bestseller. Psygnosis verdiente richtig Geld, das man dafür gebrauchte, die Spiele anderer Hersteller zu veröffentlichen. Ein goldenes Händchen bewies Psygnosis, als es die Titel von DMA Design einkaufte, darunter das genial-einfache, einfach geniale **Lemmings**. 1993 ließ sich Psygnosis von Sony aufkaufen, die europäischen Entwicklungsstudios der Firma gingen fünf Jahre später an Eidos. Seit 2000 kümmert sich Psygnosis für Sony als firmeneigenes Entwicklungsstudio um PlayStation-Spiele (**WipEout**).



Test des Monats

„Wenn man den Spielspaß der **Leisure Suit Larry**-Reihe als Fieberkurve anzeichnet, ist **Larry 6** sicherlich der Tiefpunkt ihres Verlaufs", stellte Tester Thomas Borovskis seinerzeit richtig fest. Mit einer Spielspaßwertung von 83 Punkten bildet **Larry 6** das Schlusslicht der fünf bis dahin erhältlichen **Larry**-Spiele. Moment: fünf? Ganz richtig. **Larry**-Schöpfer Al Lowe versprach Ende der 80er-Jahre, dass nach Teil 3 Schluss wäre: „Einen vierten Teil wird es nie geben." Um sein Gelübde nicht zu brechen, taufte er die vierte Folge in **Larry 5** um.





Hardwaretrends

Spiele von Origin (**Ultima Underworld**) hatten damals den Ruf, die Hardware-Grenzen bei ihrem Erscheinen nach oben zu verschieben: Als im Februar 1995 **Ultima 8: Pagan** erschien, geschah genau das. Fast sämtliche Rechner-Konfigurationen scheiterten am optisch aufwendigen Rollenspiel. Nur ein Prozessor konnte die prächtige Grafik und die riesige Spielwelt ohne sekundenlange Ladezeiten darstellen: ein 486 DX2 mit 66 MHz. Leider kostete bereits das Vorgängermodell mit 33 MHz knapp 600 Mark ...

Die Top-5-Tests

1. Anstoß | Ascon
Besser als **Bundesliga Manager Pro**: **Anstoß** regiert die Welt der Lederbälle!

2. Kyrandia 2 | Westwood
Nicht ganz so gut wie die Lucas-Arts-Adventures, aber fast: die **Kyrandia**-Serie.

3. Striker | Rage
Striker war als Fußballspiel ganz brauchbar, kam aber nicht an **Sensible Soccer** heran.

4. Subwar 2050 | Microprose
Das gab's noch nie: **Subwar 2050** war der erste Unterwasser-Simulator.

5. B-Wing | Lucas Arts
Zwar nur ein Add-on zum Weltraum-Shooter **X-Wing**, aber ein sehr gutes.

Am 04. Februar erscheint die PC Games 3/2004

VORSCHAU

Psssssst: PC-Games-Spione haben sich bei Ion Storm eingeschlichen und bringen brandheiße Geheiminfos zu **Thief 3** mit. Außerdem: **Colin McRae 4**, **Blitzkrieg 2**, **Larry 8**, **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** und vieles mehr!

TEST

Deutschland macht Platz im Spieleschrank – **Sacred** statt **Diablo 2**, **X2: Die Bedrohung** statt **Freelancer**, **Breed** statt **Halo**. Oder doch nicht? In kritischen Tests fühlt PC Games den schillernden Neuheiten auf den Zahn.

TIPPS

Need for Speed-Abkürzungen, die nicht jeder kennt. Transfer-Kniffe zum **Fußballmanager 2004**, direkt vom Entwickler. Und ein **Sacred**-Guide, der Sie zu den entlegensten Regionen führt – alles in der nächsten Ausgabe!

CD/DVD

Von der Leinwand auf den Bildschirm: PC Games zeigt Bilder aus der aktuellen Version von **Schlacht um Mittelerde**. Spielbar auf CD und DVD: die heiß erwarteten Demos zu **Far Cry** und **Deus Ex 2 (dt.)**.









VORAB-INFOS AB 31. JANUAR 2004 AUF WWW.PCGAMES.DE!